4. YAŞIMIZI ÇOK ACAYİP BİR POSTERLE KUTLUYORUZ!

166 SAYFA!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Kasım 2011/11 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 49 I ISSN: 1307-8933



MODERN SAVAŞ ALANININ YENİ BİR KAHRAMANI VAR

BATTLEFIELD 3

HEPSİ YILIN OYUNU ADAYI!

- BATMAN ARKHAM CITY
- RAGE
- UNCHARTED 3
- FORZA MOTORSPORT 4

ROCKSTAR BOMBALADI!

- GTA V'İN İLK DETAYLARI
- MAX PAYNE 3 ÖN İNCELEMESİ

GIGABYTE™

Anakart Teknolojileri Lideri

Sınır Tanımayan Performans

Z68, Daha Yeni Daha İyi Daha Hızlı

Geliştirilmiş Yeni Özellikleri ile En Yeni 2011 Platformu



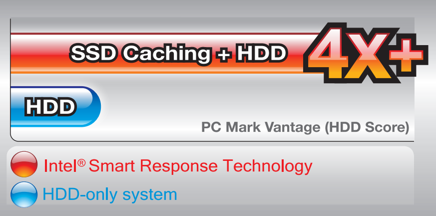






*** SSD Benzeri Sistem Yanıt Hızı**

Outperforms HDD-only systems by more than 4X



Intel® Smart Response Technology

HDD-only system

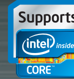
4X+ Faster than HDD-only system in PC Mark Vantage(HDD Score)





Güle Güle P67

Z68 vs. P67

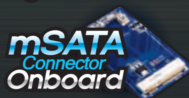




	Intel® HD Graphics	Intel® Smart Response	Intel® Quick Sync	Lucid Virtu Switchable Graphics	Supports Intel® K SKU CPU OC
Z68	✓	✓	✓	✓	✓
P67	✗	✗	✗	✗	✓

GIGABYTE EXCLUSIVE

Super Speed

1


2


3


4


ON / OFF Charge USB Port

Super Sound

5

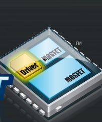

Super Smart

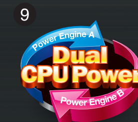
6

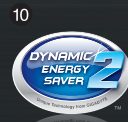

7


Super Saving

8

9


10


Super Safe

11


12


GIGABYTE EXCLUSIVE 2X Bakır Katman



Editörün Günlüğü

ÇÜNKÜ PASTA SEVİYORUZ!

Şu derginin ilk sayısını yayınladığımız 2007 Kasım'ından beri, yer verdiğimiz bütün dosya konularından, incelediğimiz bütün oyunlardan, gidip döndüğümüz bütün fuarlardan daha çok sorduğunuz bir soru oldu hep bize; Oyungezer'in kendisi. Derginin sıradışı doğum hikâyesi kadar ilk günden itibaren yolda karşısına çıkanlar da ilginçti çünkü. Ama asıl önemlisi, bu sadece dergiyi yazanların değil, okuyanların da hikâyesiydi. O yüzden bizim kadar sizi de ilgilendiriyordu her şeyin yolunda olup olmadığı, bir şeyler aksıyorsa bunun nedeninin ne olabileceği, reklamların niçin az, çıkış tarihinin niçin geç, kapağın niçin MGS4 değil de Diablo 3 olduğu...

Hadi önceki on yılı sayma, yine de Oyungezer ve okuru şu dört yılda birbirini çok daha iyi tanır hale geldi. Hani "birini tanımanın en iyi yolu onunla uzun yol yapmaktır" derler. Eh, şöyle bir dönüp bakınca birlikte hiç de az bir yol almadığımızı görebiliyorum. Ama yaşam durmadıkça (ya da dergi kapanmadıkça tabii) konuşulacaklar bitmiyor. Nitekim birkaç sayfa sonra okuyacağınız dosya konusu hâlâ anlatacak ne çok şey olduğunun kanıtıdır bir yandan da. Size bu dosyada bir kez daha, ama bu kez daha önce hiç bahsetmediğimiz bir şekilde Oyungezer'i anlatmak istedik. Umarım okurken bizden çok sıkılmazsınız.

Son olarak bir şey söyleyeyim mi... Onlarca sebebimiz bir yana, şu dergiyi sırf doğum günlerini kutlamak, giderek büyüyen bir Oyungezer topluluğuyla birlikte o kocaman pastanın çevresine doluşup üstündeki mumları hep birlikte üflemeye devam edebilmek için bile çıkarmaya değer. Sayfayı çevirmeden önce lütfen bir dilim almayı unutmayın. Pasta, Sinan'ın satırlarının hemen altında. Fakat.. Sinan ya!

***

NOMmNOMomNOM, çukulatası çogüzelmiş!

Serpil & *Sinan*

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc

26



Gözlerimi açtım ve bir de ne göreyim: Günlük güneşlik bir dünya... San Andreas'a hoşgeldin oğul, yeniden.

PC İNCELEME



42

Battlefield 3

Saat 3 yönünde, 1 klik ötede ağır makineli var. Tank desteğine ihtiyacımız var.

KONSOL İNCELEME

68

Uncharted 3

Vizyona yeni giren Uncharted 3 galasında tüm Oyungezer ofisi bir araya geldi.

LOG-IN



96

Rise of Immortals

Log-in köşesinin mimarı Burak, "Bu DotA'ya benziyor sanki" karmaşasına son vermek için arenaya geri döndü.

ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



bakmadan geçmeyin





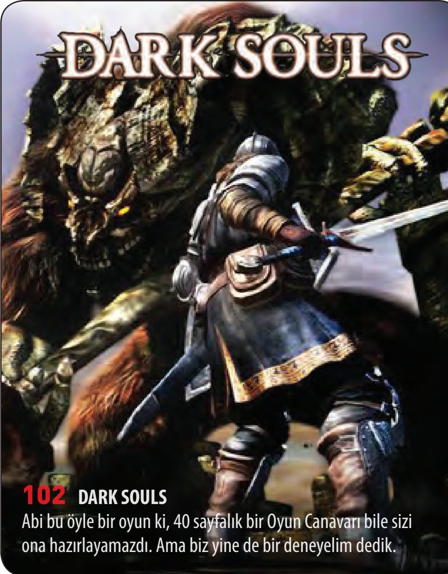


DOSYA

32



OYUN CANAVARI



alizine wonderland 92

PIXEL



oyun indeksi

OGZ_DVD DÖN DVD DÖNELİM, HACILARA GİDELİM



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

GİZLİ DOSYALAR

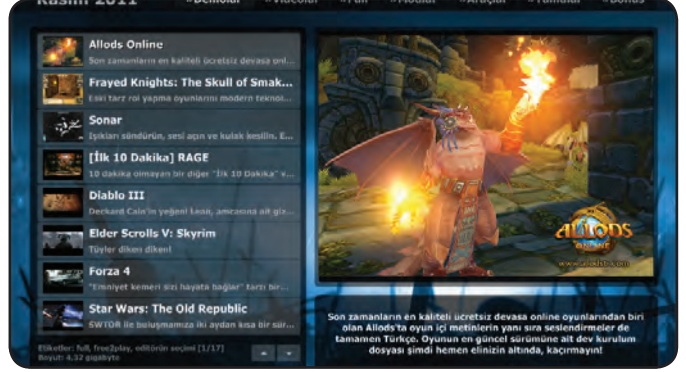
OGZ_DVD BİLİNMEYEN BİR HAYVANDIR

Dördüncü yaşımız şerefine, Oyungezer DVD'sinin bunca zamandır keşfedemediğiniz ya da keşfettiyseniz de çaktırmadığınız sırlarını açıklamaya karar verdik.

1. Arayüzün sağ alt köşesindeki arama düğmesine basın ve açılan kutuya "yeni sürüm" yazıp enter'layın. Bir önceki aya göre yeni sürümü bulunan araçların listelendiğini göreceksiniz. Asıl sürpriz bu değil tabii. Şimdi aynı kutuya sevdiğimiz bir hayvanın ismini yazmayı deneyin. Bakalım OGZ_DVD onu da bulabilecek mi?

2. Şubat 2010'dan günümüze herhangi bir Oyungezer DVD'sini bilgisayarınıza yerleştirin. Arayüz açıldıktan sonra pencere aktifken klavyeden "goyun" yazın... Durun, daha bitmedi! Şimdi, normalde listedeki öğeler arası geçiş yapmanızı sağlayan 1-8 arası tuşlara basmayı deneyin. Nasıl? Tekrar "goyun" yazarak "inceltebilirsiniz".

3. Son olarak, bu aya özel bir güzellik var sırada. Videolar bölümünü açın ve listenin en sonundaki videoya ait açıklamayı okuyun... Teşekkürler Türkiye!

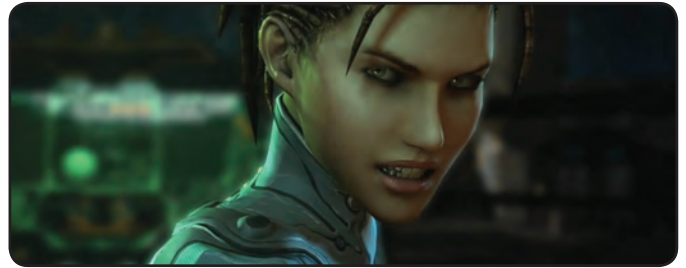


DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Team Fortress Arcade
2- Orczz
3- Sonar
4- Skyrim videosu
5- Braindead

BLIZZCON 2011

Blizzard oyunlarındaki bilumum kahramanı tek bir oyunda toplarsanız ne olur? Leah, amcası Deckard Cain'in gizemli notlarını anlamlandırabilecek mi? Heart of the Swarm'da bizi neler bekliyor? Hepsini DVD'mizin videolar bölümünde izleyin!



WHITE NIGHT

MOD MU, YOKSA YENİ BİR OYUN MU?

"Amnesia modu" deyince içim ürperiyor... Karanlık bir köşeye sinip tehlike geçene kadar saklanmak istiyorum. Belki yanımdan usulca geçip gider de oynamam gerekmez... Olmaz mı?

Olmaz, sevgili okur. Başka türlü, David'in başına gelenleri ve bu modun neden *"White Night"* olarak isimlendirildiğini nasıl öğrenirsin? Sana anlatılanların doğruluğundan nasıl emin olabilirsin? İnan bana, buna ihtiyacın var.

Mod yapım camiasında geçtiğimiz ayın belki de en büyük olayıydı White Night. Birkaç ay önce Amnesia'nın yapımcısı Frictional Games'in düzenlediği yarışmada kırktan fazla katılımcı arasından, henüz tamamlanmamış haliyle "en büyük potansiyel" ödülünü kazanmıştı. Çıktığı gibi de Amnesia severler onu bağrına bastı; bu yazıyı yazdığımız sırada indirilme sayısı on bini geçmek üzereydi.

Yaklaşık on aylık bir çalışmanın ürünü olan bu "tam çeviri" modu, Amnesia'yı adeta yeni bir oyuna çeviriyor. White Night'ı bizler için bir miktar daha ilgi çekici kılansa, bir Türk tarafından hazırlanmış olması. Tansel Altınel (ya da Tanshaydar), özenle kurguladığı hikâye anlatımı sayesinde oldukça başarılı bir çalışma koymuş ortaya.

DVD'yi hazırladığımız sırada Türkçe çevirisi bulunmuyordu, fakat sonradan modu Türkçeye çeviren resmi bir yama da yayınlandı. tinyurl.com/6gqokx3 adresine girip Türkçe dil dosyasını indirdikten sonra, aynı sayfada yer alan yönergeleri takip etmeniz yeterli olacaktır. Modu çalıştırabilmek için *Amnesia: The Dark Descent*'in 1.2 yamasının (Justine) kurulu olmasının gerektiğini de belirtelim.

Ne diyelim, Türk yapımı böylesine güzel modlar gördüğümüzde şaşırmayacağımız günler de gelir umarız.






Logitech





OYUNGEZER 4. YILDÖNÜMÜ ŞENLİKLERİ BAŞLASIN!

4. yıldönümümüzde, Kasım sayımızın çıktığı günden itibaren birlikte coşuyoruz! Dedik ki bir şenlik ateşi yakalım ve hediyelerden girip ödül avından çıkarak ve okuyucuyla yazarı buluşturan bir etkinlik düzenleyerek ay sonuna kadar bu ateşi canlı tutalım!

*Kimi zaman foruma gizlediğimiz bir kodu bulanlara, kimi zaman Facebook'ta bize en güzel şiiri yazanlara hediyelerimiz olacak. Bazıları çam sakızı "çoban" armağanı (**hepimiz Goyun'uz ya :**) Ama çok sürpriz ve bomba hediyelere de hazırlıklı olun.*

*Hangi gün ne hediye vereceğimiz, ne tür bir yarışma yapacağımız ise sürpriz… Her gün **saat 17:00'da** yenilenecek olan yarışma ve ödülü görmek için OGZ Online'a, OGZ Facebook sayfasına ve Twitter'a bekliyoruz.*

***Takip et:** www.oyungezer.com.tr*

***Beğen:** Oyungezer Facebook Sayfası*

***Tweet'le:** @oyungezer*

Yoksa hediyeler peşinden ağlar :(





sf 21 >>



KORKMUYORUM

Büyük şirketlerin, kocaman firmaların ağır ve parıltılı kurumsallıklarının altında bir yerlerde "işi severek yapmak", beton altından filizlenen bir bitki gibi görünüyor gözlerime. Başarının sayılabilir, hesaplanabilir olması, usta-çırak ilişkisinin ölmeye yüz tutması ve en önemlisi iş disiplinlerinin birbirinden keskin çizgilerle ayrılması, bir işin sevilerek yapılma güzelliğinin üstünü başını çamurla sıvamış durumda. Eğlence ve çalışma birbirine tamamen zıt iki kavram olarak betonlaşmış ve tekrar bir araya gelmeleri imkânsız gibi görünüyor. Aslında başarı sadece iyi iş yapmaktır. Sadece işe olan sevginizi ve tutkunuzu kimse size vermez. Bu his kimse tarafından size altın tepsi içinde sunulmayacak, bunu çok iyi bilin. Bu hissi arayıp bulmak tamamen size bağlı… Ama yolunuzu aydınlatacak bir ustanız varsa sahaya önde çıkarsınız ve şanslısınız demektir. Sanırım bahsettiğim şey klişe tabirle: Amatör kalarak profesyonel iş yapmak.

Tam da bu satırları yazarken aklıma çok hoşuma giden bir girişim geldi. İzninizle paylaşmak istiyorum. Eğer özellikle Bethesda'nın oyunlarını seviyorsanız, bir grup tutkulu arkadaşımızın şu çalışmasına bir göz atmanızda fayda var: www.bethesdaturk.com

Biterken çalıyordu:
Poets of the Fall – The Poet and His Muse

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	RAGE	Bethesda
2	Might & Magic: Heroes VI	Ubisoft
3	The Sims 3	EA
4	The Sims 3: Generations	EA
5	Pro Evolution Soccer 2012	Konami
6	Deus Ex: Human Revolution	Eidos
7	FIFA 12	EA Sports
8	The Sims 3: Medieval	EA
9	World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard
10	The Sims 3: Late Night	EA

OFİS 2011

Sinan Agaaa!
AHALEOOOOY!
1- Seninle çok acil FIFA 12 idmanlarına başlamamız lazım...
FIFA'da idman yapan sen oluyorsun hep ama. Bir gol yiyorsun, heveslendiriyorsun, sonra 3 gol atıyorsun :(
2- Ofis içinde neden turnuva atmıyoruz?
Ben de bilemedim, neden ki?
3- Kimono bulamadım. Membaına gittim yine bulamadım.
Üzülme, ben buldum :)



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Goyun dört yaşına girdi!

Eğer Oyungezer ilk çıktığı yıl liseye ya da üniversiteye girdiyseniz (ve alttan ders bırakmayacak kadar muhteşemseniz) bugünlerde mezuniyetin tadını çıkarıyor olmalısınız. Bu satırları okuyorsanız hâlâ bizimle olduğunuz için teşekkür ederiz (heyecandan kelimeleri nereye dizeceğini bilememek).

Kış geliyor

Game of Thrones hayranlarına müjdeli bir haberimiz var. Cyanide Stüdyolarından yapılan açıklamaya göre Game of Thrones evrenini temel alan bir RYO yapım aşamasında. Oyun ilk Mass Effect ve Star Wars: KOTOR tadında olacakmış. Biraz soğuk mu ne?

Kıyamet gelse de kopsak

Assassin's Creed serisinin İstanbul ayağını yaşamamıza çok az kalmışken yapımcılar bir sonraki oyunun sinyallerini vermeye başladı. Alexandre Amancio'nun yaptığı açıklamaya göre yeni oyun, dünyanın sonu olarak gösterilen Aralık 2012'yi yani kıyameti konu alacak. Oyunun 2012'de çıkacak olması ironi değildir de nedir?

Damdan düşer gibi

DICE her ne kadar tüm dikkatini Battlefield 3'e vermiş olsa da kafalarda yeni projeler dolanmaya çoktan başlamış. Patrick Liu'ya göre Mirror's Edge'in çok büyük bir hayran kitlesi var ve bir devam oyunu yapmak son derece olası. Adı yeter be!

Düş artık yakamızdan

Oyun filmleri yeterince can sıkıcı değilmiş gibi bir de seçilen oyunlarla durum iyice trajikomik bir hal alıyor. Son olarak Toy Story'nin senaristlerinden Alec Sokolow ve Joel Cohen (hayır, Coen Kardeşler'den değil), FarmVille'in filmini yapmaya hazırlandıklarını söylediler. Ahh bu adamların espri anlayışına bayılıyoruz...

Bir saniye bekletiyorum hatta kalın

Ubisoft'un insanları çileden çıkaran ama kendilerince dahiyane DRM'i yayılmaya devam ediyor. GSC Game World'den yapılan açıklamaya göre S.T.A.L.K.E.R. 2'de devamlı internet bağlantısı gerekecek. İnternet bağlantısı olmayanlar da yine avuçlarını yalayacaklar, ya ne olacaktı?

iDead

Ölüm haberini i-sınıfı cihazlarından alanlar, tarihin en ironik anlarından birini yaşamış olmalılar. Tarihin en sıkı vizyonerlerinden ve marka yöneticilerinden olan Steve Jobs genç yaşta aramızdan ayrıldı. Belki de bu tamamen bir oyundur ne dersiniz? Belki de kendini dondurmuştur yüzlerce sene sonra uyanmak üzere?

Hayattan tat alamamak

Diğerleri mutsuz olurken nasıl sevinebilir insan? Birileri hâlâ "ölüm" üzerinden politika yaparken, ne kadar karanlık bir dünyada yaşadığınızı anlıyorsunuz. İnsanlarımızın öldüğü sabahlara uyanmak istemiyoruz, sadece iyi hisler istiyoruz. "İntikam" değil, huzur ve barış istiyoruz. Birilerine çok geliyor ki bir türlü olmuyor.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



YANDI GÜLÜM KETEN HELVA

Bulletstorm oynadınız mı bilmiyoruz ama eğer oynadıysanız bu adrenalin yüklü oyunun ne kadar "terbiyesiz" olduğundan bahsetmemize gerek yok sanırız. İlginç bir şekilde bu terbiyesizliğin farkında olmayan birileri varmış, oyunun yapımcıları. Yapımcı People Can Fly'ın Polonya merkezli bir firma olması ve dolayısıyla ekipten kimsenin anadilinin İngilizce olmaması nedeniyle Amerikalı yazar Rick Remender tarafından kaleme alınan senaryonun ne kadar ağır bir dile sahip olduğunu ancak yapım süreci bittiğinde anlayabilmişler. "Yabancı bir dilde herhangi bir küfür biliyor musunuz? Almanca, Fransızca, Lehçe? Söylediğiniz zaman sizi pek de rahatsız etmiyor değil mi? Bir aile yemeğinde kullandığınızda çok da problem olmaz sanıyorum ki" diyor firmadan bir yetkili ve ekliyor: "İşte oyundaki tüm sözler bize bu şekilde hissettirdi. Bir Polonyalı olarak Bulletstorm'da yer alan tüm ağır sözler bize son derece eğlenceli geldi. Başka bir deyişle, Epic bunun tam olarak bizim istediğimiz şey olduğunu ve yaratıcılığımıza saygı duymaları gerektiğini düşünmüş ancak yaptığımız şeyin istediğimizden biraz fazla kaçtığını fark etmedik bile. Yapım sürecinin sonunda senaryonun Lehçe tercümesini okuduğumda ne kadar terbiyesiz olduğumuzu fark ettim. Ben ki çok küfür ederim. ÇOK FAZLA. Buna rağmen okuduğumda yüzümün kızardığını söyleyebilirim." Firmanın ismi şimdi daha mantıklı gelmeye başladı, oyunu yaparken kafaları güzeldi herhalde...



ONA DEĞİL, BİZE VURUN

Oyun dünyası pek acımasız... Yıllar boyu başarılı oyunlar yapmış da olsanız tek bir başarısız proje yüzünden adınız çıkabiliyor, gelen sorular canınızı sıkmayı başarabiliyor. İsminizin BioWare olması bile işleri değiştirmiyor; orada bir yerlerde kelle almak isteyen insanlar her zaman var. Dragon Age II bekleneni vermeyince bu insanlar hemen ortaya çıkmış ve firmanın ruhunu EA'e sattığını iddia etmişti. BioWare'in kurucuları Dr. Ray Muzyka ve Dr. Greg Zeschuk bu düşüncenin kesinlikle yanlış olduğunu ve firmanın özerkliğinden ödün vermediğini belirtiyor. "İnsanlar yaptığımız oyunlarda kararların EA tarafından verildiğini düşünüyor ancak bu doğru değil" diyor Zeschuk ve ekliyor: "Biz hiçbir şeye zorlanmadık, ne yapıp ne yapmayacağımız da söylenmedi. Bütün kararları kendimiz aldık." Burada sözü hemen Muzyka devralıyor ve yaptıkları işlerle ilgili EA'in suçlanmasını şu sözlerle eleştiriyor: "İşin sonuna geldiğimizde ortaya çıkan ürünün kalitesinden biz sorumluyuz." Eğer ortada bir özerklik söz konusuysa yapılan bu açıklamalar önemli ama gerçekten kararları EA alıyorsa, bazı konularda BioWare'i zorluyorsa, şey, bu açıklamalar da biraz zorlama duruyor diyebiliriz sanırız...





OGZ CASTİNG AJANSI



Ne oldu sevgili oyungezerler? Hayırdır? Nedir bu üzerinizdeki tembellik? Derslere, işe güce mi verdiniz kendinizi? Her ay dolup taşan ajansa bu ay fazla talep olmadı doğrusu. Neyse... Önemli olan nicelik değil, nitelik. Zira çok sağlam çalışmalar vardı içlerinde. Mustafa Karakuş adlı oyungezeri tebrik ediyorum. Bir gün ajansın 'best of' albümünü yapmaya karar verirsem aşağıdaki ilk örneği mutlaka alacağım içine. İkinci örneğimizse Veysel Özçoban'dan. Berke Gedik ve Burak Alış'a da ayrıca teşekkür ederim. Kapatmadan Burak'a bir hatırlatma, karakterin direkt modellendiği aktörü seçmişsin, ona dikkat bir dahaki sefere... Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Tong Si Hung - Feriştah Yenge



Garcia Hotspor - Nicolas Cage

> Yapılan bir sektör analizine göre oyuncuların %49'u indirilebilir içerikleri satın almıyormuş. > Sony Tablet S ile PlayStation Store'a bağlanmak mümkünmüş. > Rockstar, açık- >>

KAPANIN ELİNDE KALIYOR

Bethesda – Mojang savaşı durulmak bilmiyor. Ağustos ayından beri süren "Scrolls" ismi davası bu ay da yapılan açıklamalarla tam gaz devam etti. Bilmeyenler için hemen toparlayalım: Mojang yeni oyunu için "Scrolls" ismini tescil ettirmek isteyince "The Elder Scrolls" isminin sahibi Bethesda yumruğunu masaya vurdu ve bu ismin alınamayacağını iddia etti. Mojang'ın kurucusu Markus Persson, ilk etapta bu durumu çok ciddiye almasa da ilerleyen süreçte Bethesda ile ara yolu bulmak için uğraştı. "Scrolls" isminin kimde kalacağını belirleyebilmek için üçe üç bir Quake 3 maçı teklifinde de bulunan Persson'un bu anlayışlı(!) yaklaşımı Bethesda tarafından dikkate dahi alınmadı. Bunun üzerine de Persson sonuna kadar savaşacaklarını açıkladı. Bu ay içerisinde Mojang'ın Scrolls ismini Zenimax'a bırakmayı kabul ettiği söylense de Bethesda bu teklife de yanaşmadı. Herkes Bethesda'nın ne yapmaya çalıştığını anlamaya çalışırken neyse ki Başkan Yardımcısı Pete Hines çıktı ve şu açıklamayı yaptı: "Bu tamamen tescilli marka yasaları ile ilgili bir konu ve avukatlar tarafından ele alınıyor. Ne benim ne de, yapımcıların bir alakası yok." Hukukçular eğer Zenimax bu konuda yasal haklarını kullanmazsa "The Elder Scrolls" isim haklarının kaybedilebileceğini belirtiyor.

SENİN ELİNDEN BİR BAŞKA

Sıra geldi her ay mutlaka dikkate değer bir açıklama yapmayı başaran Hideo Kojima'ya. Bildiğimiz gibi Kojima, Metal Gear Solid serisinin üçüncü oyunundan beri "Son oyun", "Başka yok" gibi açıklamalar yapıyor ama her defasında kendini yeni bir MGS yaparken buluyor. Bunun nedenini şu sözlerle açıklıyor: "Öncelikle belirtmeliyim ki Metal Gear Solid isteyen insanlar olduğu sürece, bir yapımcı olarak, onlara istediklerini vermek ve seriye devam etmek niyetindeyim. Ben öldükten sonra bile serinin devam etmesini isterim. Ancak elbette ki yeni şeyler de yapmak istiyorum, kendimi ömür boyu MGS ile sınırlamak istemiyorum. Bildiğiniz üzere bunu geçmişte denedim. Metal Gear'ı stüdyodaki diğer insanların ellerine bırakmayı denedim, bunu Metal Gear Solid 3'ten bu yana deniyorum. Ancak nasıl oluyorsa bu bir türlü yürümüyor ve kendimi bir anda yine işin başında, bir şeyleri düzeltirken buluyorum." Şanslıyız ki Hideo Kojima oldukça mükemmeliyetçi birisi ve yarım yamalak işler yerine hepimizin tercih ettiği gibi Metal Gear Solid'e devam ediyor.



OHA

Oyungezer Haber Ajansı bir şekilde bildiriyor...

TECAVÜZCÜ SİM DEHŞET SAÇTI!

Umut Yanık, OHA, Beykoz - İstanbul



Meşhur Sims Social sapığı ile Umut Yanık'ın Cezmi isimli karakterinin eşkâlleri birbirini tutuyor.

Facebook üzerinden oynanan Sims Social isimli oyunda bir süredir ahlak dışı tavır ve davranışlarda bulunan, hatta işi ilerletip tecavüze yeltenen sapık Sim, oyun dünyasında infiale yol açtı. Emniyet Müdürlüğü'ne bağlı sanal dedektifler tarafından titizlikle yürütülen sürek avı neticesinde eşkâli belirlenen sapığın etrafındaki çember gün geçtikçe daralıyor.

EV ALMA KOMŞU AL

1,70 boylarında, kel, sakallı ve daima güneş gözlüğüyle dolaşan biri olduğu tespit edilen zanlının kılık kıyafeti dikkat çekiyor: Gri renk slip don, kocaman bir madalyon, baklava desenli çoraplar ve pembe spor ayakkabılar. Emniyet yetkilileri şahsın eşkâlinin çarpık kişiliğine bir gösterge olduğunu ifade ederken vatandaşları tanımadıkları Sim'leri komşu olarak eklememeleri konusunda uyardı. Daha önce de Farmville'de sebze fiyatlarında spekülasyon yaptığı belirlenen zanlının üç ay önce izini kaybettirmek üzere Sims Social'a geçiş yaptığı düşünülüyor.

İLAÇLI GAZOZA DİKKAT

Ziyaretine gittiği komşuları genelde gazozlu ilaç hamlesiyle ağına düşüren sapık Sim hakkında isminin açıklanmasını istemeyen bir yetkili, "Oyunun kodlamasında böyle bir seçenek olmamasına rağmen zanlının bu işi nasıl başarabildiğini anlamaya çalışıyoruz. Bu ay başında yapımcı firma Playfish Games oyundaki bütün romantik etkileşimleri askıya almasına rağmen irili ufaklı sayısız taciz ihbarı ve birkaç tecavüz teşebbüsü daha bildirildi. Korkarım sanal bir Nuri Alço fenomeni ile karşı karşıyayız" şeklinde konuştu. Konu hakkında görüşünü almak için mikrofonlarımızı uzattığımız Nuri Alço ise "Helal olsun delikanlıya" demekle yetindi.

DELİLLER CEZMİ'YE İŞARET EDİYOR

IP takibi ve sosyal ağ araştırmaları sonucu şüpheler Cezmi isimli Sim üzerinde yoğunlaşıyor. Sim'i yöneten Umut Yanık isimli vatandaş, eşkâlin birebir tuttuğunu kabul etmesine rağmen ahlak dışı suçlamaları keskin bir dille reddediyor: "Antikahramanları seviyorum, tamam, ama Cezmi'yi sadece dış görünüşüyle yargılamak ne kadar doğru? Onun gibi Sims toplumuna mal olmuş saygın bir bestekârın bu şekilde itham edilmesi ne acı! Bu olsa olsa bir komplodur." Umut Yanık'ın bu sitemkâr beyanatına rağmen Cezmi'nin evinde 12 adet çift kişilik yatağın ne aradığı konusunda tatminkâr bir açıklama yapamaması yetkilileri düşündürüyor.

OGZ CAMİASI TEDİRGİN

Yanık'ın Oyungezer isimli dergideki çalışma arkadaşlarından Damla Pınar Gök de bir süre önce karakteri Ziggy Stardust'ın tacize uğradığını iddia etmişti. Gök'ün savcılığa yaptığı suç duyurusunun ardından açılan davada tanık olarak dinlenen Sinan Akkol'un "Benim Sim'ime de pandik atmış namussuz!" şeklinde ifade vermesi Cezmi hakkındaki iddiaları destekler nitelikte… Bir süredir ortalıkta görünmeyen Cezmi'yi sakladığı ve bu şekilde suça yataklık ettiği tartışılan Umut Yanık'ın "Ne alakası var kardeşim? Oyun çok zamanımı alıyor ve çok erör veriyordu, bıraktım" şeklindeki açıklaması inandırıcı bulunmadı. Konu hakkındaki fikrine başvurduğumuz oyungezer.com.tr forumunun kıdemli sakinlerinden Piranha isimli kullanıcı, "Aha Kasım ayı geldi, başımıza oyun yağacak, siz hâlâ Cezmi'nin Fehmi'nin peşindesiniz! Bu ne boş ajanstır, bu ne gereksiz haberdir kardeşim!" diyerek adeta isyan etti.

>> uçlu oyunlarda yapılabilecek tonla şey olduğunu düşünüyormuş. > Catherine'in küresel satışları 500.000 sınırını geçmiş. Harika! > Gran Turismo 5'in devasa indirilebilir >>





Oyuncular normal formalarıyla oynayabildikleri gibi bunları değiştirmek de mümkün olacak.

Daha önce hiç İskoç Kraliyet Sarayı önünde maç yapmak istememiş olabilirsiniz ama isteyeceksiniz.



FIFA STREET

EA TOPUMUZU KESMESİN -ALİ SEZGİN

FIFA STREET İSMİNİ daha önce duymuş ve sanıyorum ki en azından bir FIFA Street oyunu oynamışsınızdır. Son derece eğlenceli olmasına rağmen kolay tekrara düşen, oyuncuya çeşitlilik sunmayan yapısı nedeniyle seri hiçbir zaman süper başarılı olamadı. Daha önemlisi "sokak futbolu" dendiğinde insanların aklına havada iki takla atarak süper güçle röveşata vuran bir Ronaldinho gelmiyordu ki… Bu sefer işler çok farklı olacak çünkü ipler bu kez başarısız EA BIG grubunun ellerinden alınıp Gary Paterson'a verildi. Kendisini tanımıyorsanız şöyle özetleyebilirim: Robert, 2008 yılında devraldığı FIFA markasını 2012 ile beraber tartışmasız olarak sektör lideri haline getirmeyi başarmış olan adam. Oyuncuların özelliklerinin daha çok devreye girdiği, vurulan şutların otomatik olarak gol olmadığı, ezbere hareketlerin fayda etmediği kaliteli FIFA oyunları için ona teşekkür etmemiz gerekiyor özetle.

ŞOVA DEVAM

FIFA Street'in başına gelen tek güzel şey Gary Paterson değil bu arada. Kendisi projenin başına geçtiği gibi FIFA 12'ye renk katan gerçekçi çarpışmalar sağlayan Impact motorunu ve yeni koşu sistemini doğrudan oyuna katmış durumda. FIFA serisinin görsellerini seviyorsanız fazlasıyla şanslısınız çünkü oyun FIFA 12 motorunun geliştirilmiş halini kullanacak. Robert Paterson'dan öğrendiğimiz kadarıyla oyun FIFA 12 kadar ciddi olmayıp daha az taktik ve daha çok yetenek istiyor olacak. Adam geçmekte kullanılan özel hareketler eskisine göre fazlasıyla artırılmış durumda ve bunların hiçbiri öncekiler gibi "garantili adam geçme" tarzı yasal hileler sunmuyor. Gamescom'da öğrendiğimiz kadarıyla oyunda süper vuruşların olması şimdilik söz konusu değil ancak gelecek tepkilere göre kararlar değişebilir. Söylenenler arasında en ilginç bulduğum değişiklikse farklı ülkelerde değişiklik gösteren sokak futbolu anlayışının oyuna yedirileceğinin açıklanmasıydı. Örneğin Brezilya'yı ele alalım, adamlar koşmasalar bile tamamen tekniğe dayalı oynuyorlar. Hızlı bilek hareketleri, numaralara bağlı çalımlar hep o kültürün eseri. İngiltere ise daha fiziksel… Aynı Rugby oynar gibi vücudu fazlasıyla kullanan, gerektiğinde iki adamın arasına girip top çıkarmasını bilen futbolcular da daha çok orada. Farklı tekniklerin oyuna eklenmesi ve daha da önemlisi karşı karşıya geldiklerinde neler olacağını görmek ilginç olacak.

Sokak futbolu söz konusu olduğunda bölgeden bölgeye değişen farklı kurallar da var. Halı saha maçı yapar gibi 6'ya 6 oynanan maçlar haricinde, birebir kapışmalar veya 3'e 3 karşılaşmalar bile oyuna eklenecek. Daha ilginci oyunda "Panna" denilen ve daha çok Güney Amerika kıtasına özgü bir futbol tarzının da oyuna eklenecek olması. Panna'da kaleler daha küçük olacak ve kaleci olmayacak. Bu modda normal goller 1 puan sayılırken, bacak arası gol atmak 2 puan sayılıyor. Kulağa oldukça ilginç geliyor değil mi? Çeşitlilik söz konusu olduğunda FIFA Street hiç mi hiç sorun yaşamayacak gibi duruyor şimdilik.

KONTROL HER ŞEYDİR

Futboldan çok daha farklı bir futbol için elbette farklı kontrol sistemleri de gerekiyor. Oyuncuların denge kurmasının önemli olduğunu söylemiştim ki bu dengeyi bozacak en iyi şey ani hareketler. Kısa sürede hızlı hamlelerle veya ani duruşlarla oyuncuları şaşırtmak oyunun önemli bir parçası olacak. Özel hareketler de tam burada devreye giriyor işte. Hızlıca koşup aniden topu durdurup bir anda farklı bir yöne koşarak adam geçilebileceği gibi, topu durdurduktan sonra hızlıca bir ters topukla rakibinizi şaşırtmanız da mümkün olacak. Beklenilmeyeni yapmanın beklenen sonuçları getirdiği bir oyun gibi duruyor FIFA Street.

Abartıya kaçmak demişken, sizi bilmem ama ben eski FIFA Street'lerin rahatsız edici kolu bacağı uzun, anatomik olarak sorunlu futbolcu modellerini hiç de sevimli bulmuyordum. Yeni FIFA Street, serinin eski oyunlarına göre daha az karikatürize olacak. Genel olarak bütün modellemeler yeterince gerçekçi ve inandırıcı görünüyor. Yine de oyunun o rahat havasından tamamen vazgeçilmemiş, en azından renk tonlarına bakınca bunu görebiliyorsunuz. Gövdesi odun kütüğünden oluşmayan bir Rooney fikri kulağa o kadar da kötü gelmiyor. Bana göre FIFA Street'in üzerinde durması gereken çok hassas bir denge var. Eğer fazla gerçekçi olursa eski oyunların hayranlarını rahatsız eder ama aynı şekilde fazla uçuk olması da FIFA'ları sevip Street'i denemek isteyen oyuncuları ürkütebilir. Buradan gördüğümüz kadarıyla EA, o ara noktaya mümkün olduğunca yaklaşmış.

Şu anda FIFA Street bitmekten çok uzakta ama Robert Paterson'ın cümlelerine bakılırsa "ne istediğini bilen ve bunu gerçekleştirmek üzere emin adımlarla ilerleyen bir ekip" var karşımızda. FIFA Street çok gerçekçi olmamakla beraber gerçekle bağını tamamen yitirmeyen, sokak futbolunun ruhunu sonuna kadar verebilecek bir oyun olma yolunda emin adımlarla ilerlerken, biz de o tarihe kadar kimse EA'in topunu kesmesin umuduyla bekliyoruz.

ŞCR / EA Sports

"Oyunun içinde" sloganıyla ortaya çıktıklarında okurlarımızdan bazıları daha dünyaya bile gelmemişti. Geçmişte büyük düşüşler yaşadıysa da EA Sports'ta ibreler uzun zamandır yukarıyı gösteriyor.

FIFA 11 (2010)
FIFA 10 ile adam olma sinyaleri veren seri, FIFA 11'de çıtayı hiçbir rakibinin ulaşamayacağı kadar yükseltti. Taktiklerimizi sahaya rahatlıkla yansıtabildiğimiz, daha da önemlisi her pozisyonun farklılığıyla heyecanlandırabilen FIFA 11, futbola çok bayılmayan oyuncuları bile kendine hayran bırakmıştı.

Fight Night Champion (2011)
Hem boksun derinliğini hem de yumrukların şiddetini hissettiren oyun. EA Sports'un futbol dışındaki spor oyunlarını da kotarabildiğinin en büyük kanıtıdır.

NBA Elite 2011 (-)
NBA Elite'ın öyküsü oldukça ilginç. Çıkmasına günler kala, yapımcıların son bir kat cila çekmek istemesi nedeniyle oyun iki hafta ertelendi ve ardından beklenen kaliteyi yakalamayadığı için iptal edildi. Yine de ertelemeden önce dükkânlara gönderilen bazı NBA Elite'lerin satıldığını biliyoruz. Eğer bir tanesi de sizin elinize geçerse ona iyi bakın; ilerde binlerce liraya satabilirsiniz.

Kimyamız tutuyor mu?



Dikkatli vurun bahçeye kaçmasın.

+



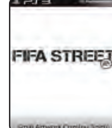
Sonra kesiverirler onu.

+



Siz de taştan direklerle kalırsınız.

=



KISACA

Tür: Futbol
Yayıncı: EA
Çıkış Tarihi: 2012 Bahar
Platform: PS3, Xbox 360
Site: FIFAstreet.com



KEŞKE HİÇ OLMASAYDINIZ!

Bazı karakterler vardır, oyun keyfinizin içine ederler. Olmadık zamanlarda olmadık işler yaparlar. Onlara duyduğunuz hiddetin hiçbir sınırı yoktur. Ya senaryoda ya da oyun içerisinde öyle şeyler yaparlar ki engel olamazsınız; sinirden gamepad'i, klavyeyi kemirmeye başlarsınız. Hatta bazıları yüzünden bir daha oyunu açasınız gelmez. Biz de şöyle bir baktık en çok kime illet olmuşuz diye. İlginç karakterler çıktı ortaya. Aslında karakterlerden daha ilginç olan, nedenleriydi…

Önemli uyarı: Okumadan önce lütfen başlıkları kontrol edin sevgili oyungezerler. Zira suratınızda spoiler patlayabilir.



GENERAL SHEPHERD MODERN WARFARE 2

Bütün oyun boyunca o karizmatik sesiyle bizi gazlardan gazlara sürükleyen, kahramanlık hakkında atıp tutan Shepherd, Task Force'a ihanet edince neye uğradığımızı şaşırmıştık. Belli ki senaristler bize "neden?" diye sordurmak istemişler. Serinin en sevilen karakterlerinden olan Ghost kafaya yediği tek kurşunla gözlerini kaparken, Price ve Soap ile şerefsizin üssünü basmayı planlamaya başlamıştık bile. Oyunun sonunda Shephard'ı kendi bıçağıyla öldürünce Üçüncü Dünya Savaşı'nı başlattığımızı bilmiyorduk tabii.



FRANK FONTAINE BIOSHOCK

Düşmanın bile onurlusu olacak arkadaş! Sen bütün oyun boyunca seni kurtaracağım de, özgürlük savaşçısı ayaklarına yat. Biz de sana bir nevi Che muamelesi yapalım, sen git en büyük tiran heveslisi çık. Hikâyenin neredeyse başından sonuna bize yardım eden Atlas, oyunun sonunda hemen her şeyin sorumlusu Frank Fontaine çıkınca deliye dönmüştüm resmen. Bir de baştan aşağı plasmid manyağı olmuş, üç metrelik bir garabet olarak belirince iyice tiksinmiştim kendisinden.



KESSLER INFAMOUS

Oyun boyunca bize yapmadığını bırakmayan başkötü! Kahramanımız Cole'un sevgilisini asarak öldüren acımasız ve kıl bir karakter. Yani kötü karakter çok görmüşüzdür de bazıları özeldir, içten içe onları sevdiğiniz bile olur. Hem kötü olmasaydı, iyi nasıl ortaya çıkabilirdi ki? (Spoiler kadar klişeler için de uyarmalıydım sizi. – Faruk). Ama inFamous'da durum farklı: Oyunun sonu gelip kan ter içinde bırakan bir boss savaşını bitirdikten sonra Kessler'ın aslıda Cole'un gelecekten gelen hali olduğunu ve onu gelecekte yaşanacaklara hazırlamaya çalıştığını öğrenince ekrana tükürdüğümü hatırlıyorum. Öyle ya, insanın en büyük düşmanı yine kendisiymiş…



EDGAR ROSS RED DEAD REDEMPTION

Umut insanın ya kurtarıcısı ya da katili… Edgar Ross denen eşek herif de John Marston'a kirli geçmişini temizleme ve ailesiyle birlikte güvenli bir hayat yaşama sözü veren adam. John Marston eski bir çeteciydi hatırlarsınız ama şu onurlu olanlardan; zenginden alıp fakire verenlerden yani. Edgar Ross da ona gelip bir zamanlar birlikte silah attığı dostlarını öldürmesini, bu sayede sicilini temizleyeceğini söylemişti. Bir de üzerine bütün ailesini rehin almıştı, yüzlerini göstermemek üzere. Upuzun hikâye boyunca başımıza gelmedik şey kalmıyordu ve oyunun sonunda ailemizle birlikte hep hayalini kurduğumuz çiftliğe taşınıyorduk… Ta ki şerefsiz Ross gelip içimizi mermiyle doldurana kadar…

Calibur 5'te Ezio da olacakmış. > Dead Rising 2: Off the Record için indirilebilir içerik çıkmış. Yavaş ol Capcom! > Bioshock'un PS Vita oyunu değişik bir türde olacakmış. >>



ZOBEK
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Tam bir yol gösterici, mentor, mahallemizin hastası olunan abisi kıvamındasın. Seni sevmeye koşullanmışız neredeyse. Ne zaman zor duruma düşsek oradasın, Işık Kardeşliği'nin en kıdemli şövalyesisin. Lakin en azından kendini baştan belli edecek kadar delikanlı olmalıydın. Oyunun sonu gelmiş, sen "aha ben de son Ölülerin Efendisiyim" diye çıkıyorsun. Abicim oyun zaten zor, bitirene kadar anamızdan emdiğimiz süt burnumuzdan gelmiş, yapma be abi, etme yani!



RICARDO IRVING
RESIDENT EVIL 5

Çok akıllı görünüp aslında kekonun teki olan illet bir adam. Bu kadar güveniyorsan kendine niye kaçıp duruyorsun? Excella, Wesker'a yamanmış, sen de Excella'dan medet umuyorsun. Kendi planların yok, ne yapacağın belli değil; sırf "birkaç güçlü adam bulmuşum, bari özgüven problemlerimi halledeyim" durumundasın. Sen tut ne olduğunu bile bilmediğin simbiyotik varlığı boyundan kendine enjekte et. Biz de senin problemlerini sana roket atarak çözmeyi uygun gördük.



VAMP
METAL GEAR SOLID 4

"Öl artık, öl, öl, öl!" Tamam, serinin ikinci oyununda gayet karizmatikti. Ünlü dansçı Joaquin Cortez'den modellenmişti ve dans eder gibi dövüşüyordu. Ama gitti en öldürülmeyecek kişiyi öldürdü. Emma Emmerich (Otacon'un kız kardeşi) Vamp'in beyaz elleri tarafından öldürülünce, çoktan kafasına 7,22'lik sniper mermisini yemişti ve içimiz birazcık rahattı. Gel gör ki sürekli nanomachine'lerle yaşayan Vamp, dördüncü oyunda da başımızın belası olmuşu. Neyse ki onu ölümsüz kılan şeyler, ölümüne sebep oldu da rahat bir nefes aldık.



FLEMING
SHADOWS OF THE DAMNED

Oyunun baş kötüsü, baş şeytanı. Bu kez her şey baştan belli ama sen gidip niye sevgilimi paltonun içinde saklıyorsun arkadaş? Ayıp değil mi? Kahramanın sevdiği, peşinden cehennemlere yollandığı Paula; adamın hayatta başka olayı yok, gidip sevgilisini bulmak için senin paltonun içine bakmak zorunda mı? Bir de oyun boyunca kıza yapmadığını bırakmadın adamcağızın gözleri önünde… Ayıptır Fleming, adam değilsin ve ne yazık ki sen de bir türlü ölmeyenlerdensin.



ZORAN LAZAREVIC
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Sırp bir savaş suçlusu, özel ordusuyla beraber ölümsüzlüğün peşine düşüyor, derdi de bizi geriyor. İğrenç bir surat, hiç espri anlayışı olmayan tam bir odun. Sevmediğine anında sıkıyor, diğerlerine de tamamen çıkarları için katlanıyor. Yani kimseye karşı iyi şeyler beslemiyor bu adam. Onu bu kadar sinir bozucu kılansa bütün taktiklerinin bel altı olması. Hele son savaşta yaptıklarını hatırlamak dahi istemiyorum. Hayır, bir önceki cümleyi oyunun senaryosu içinde değerlendirmeyin. Bir insan evladı nasıl aynı anda depara kalkıp diğer yandan 30 kiloluk bomba atarla nokta atışlar yapabilir?



ROY EARLE
L.A. NOIRE

Cidden bu denli illet bir karakter görmedik. Teşkilat içinde yükseldikçe birilerinin dikkatini çekeceğimizi biliyorduk ama rüküş takımlarla gezen, ağzını yayarak konuşan ve ne yazık ki tam bir sahtekâr olan Roy Earle'ün partneri olacağımızı tahmin edemezdik. Bazılarının gözlerine bakınca sizi satacağını anlarsınız ama maalesef Roy rolünü harika oynuyordu. Neredeyse senatörün de içinde olduğu koca bir yolsuzluğu ortaya çıkaracakken bizi gayrımeşru ilişkimizle afişe etmesi ve sermayeyi kanuna karşı bu kadar ucuzca koruması bir şey değildi. Fakat oyun hiçbir zaman bize intikam alma şansı tanımadı.


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

KİMİ YAKALADIĞIMIZA İNANAMAYACAKSINIZ

DAVID STOHL

Sinan ve Kaan'ın Call of Duty XP çıkarması sırasında yakaladıkları kişi David Stohl. Kendisi tüm Activision geliştirme stüdyolarını yönetiyor. Bizimkiler adamın paçasına sımsıkı yapışmış olacaklar ki ortaya cidden bomba bir söyleşi çıkmış. Söz sizde beyler…



Merhaba Bay Stohl.
Selamlar.

Okurlarımıza kendinizi tanıtabilir misiniz?
İsmim David Stohl, Activision Worldwide Studios'un başkanıyım.

Her şeyden önce, Call of Duty XP gerçekten çok harika bir etkinlik, herkes çok iyi vakit geçiriyor. Bu etkinliği gelecekteki Call of Duty oyunları için her yıl yapma ya da Activision'ın diğer oyunlarını da kapsayacak şekilde genişletme planlarınız var mı? Blizzard'ın her yıl BlizzCon'da yaptığı gibi mesela…
Doğrusunu söylemek gerekirse hepimiz önce ilk etkinliği hakkıyla tamamlamayı düşünüyoruz, bunun için gerçekten çok heyecanlıyız. Bu etkinlik bizim için bir ilk, Blizzard kendi etkinliğini yıllardır yapıyor. Haliyle tüm ekip, hayranların neyi beğenip neyi beğenmeyeceği konusunda biraz tedirgin ama bizim umabileceğimizden çok daha büyük ve eğlenceli bir hafta sonu oldu. Bu fikrin gelecekte geçirebileceği değişim beni gerçekten heyecanlandırıyor ve evet, umarım bu ilk ve son olmaz.

Call of Duty, hiç şüphesiz devasa bir seri ve köklü bir geçmişi var. Sizce seri hangi noktada pek tanınmadık bir firmanın hazırladığı oldukça iyi bir FPS'yken endüstriyi tanımlayan bir fenomen haline geldi? Kırılma noktası neydi?
Bence kırılma noktası ilk Modern Warfare'di. FPS türü zaten oldukça çekişmeliydi. Call of Duty 2 de gerçekten iyi bir oyundu ama Call of Duty: Modern Warfare ile türe getirdiği perkler, kişiselleştirme seçenekleri ve diğer multiplayer yenilikleri ile seri tamamen değişti.

Bu yıl ilk kez Call of Duty Elite ile tanışıyoruz ki aslında Elite, seriyi daha kârlı bir hale getirmenin yollarından biri. Ama Elite'in oyunculara sunduğu özelliklerin çoğu ücretsiz. Haliyle her yıl gittikçe artan geliştirme ve reklâm harcamaları göz önüne alındığında, sizce Elite tek başına yeterli olabilecek mi?
Aslında Elite'e pek çok farklı açıdan bakılabilir ama oyuncuların birbiriyle etkileşimde olabilmesi gerçekten çok önemli. Pek çok insan bana Elite'in hardcore mu, yoksa casual oyuncular için mi geliştirildiğini sordu. Bence Elite'e eklenen grup sistemi, casual oyuncular için oldukça kullanışlı olacak çünkü oyundaki lider listelerini "liseye gittiğim insanlar" ya da "aynı politik görüşte olduğum insanlar" gibi minik ve bağımsız parçalara ayırabiliyor olmanız en azından benim için oldukça önemli. Sonuç olarak Elite'in temel olarak iki kullanış alanı olacak: Oyuncuların birbirleriyle etkileşimi oldukça kolaylaşacak, ayrıca turnuva, klan ve DLC'ler ile ilgili tüm işlemler tek bir sistem üzerinden kolaylıkla düzenlenebilecek.

Modern Warfare 2'nin çılgın bir reklam bütçesi vardı. Sizce Modern Warfare 3 bunu geçebilecek mi?
Çılgınlık seviyesi olarak mı?
Çılgınlık seviyesi olarak, evet.
Bunlar oldukça büyük isimler. Evet, reklam için oldukça fazla para harcıyoruz ama bunu, etkinlikte de görüldüğü gibi oyunun hayranları için yapıyoruz. Ayrıca bu etkinlik, Elite ve Modern Warfare 3'ün multiplayer'ı ile ilgili spesifik detayları ilk kez duyurabilmemiz için oldukça iyi bir fırsat. Ama bunu hayranların eğlenebileceği, jip deneyimine katılabilecekleri, paintball oynayabilecekleri, turnuvalarda yer alabilecekleri bir şekilde yapıyoruz. Yani bu sefer reklam bütçemizi hayranların iyi vakit geçirebilecekleri şekilde harcıyoruz.

Peki, konuyu biraz değiştirelim. Geçtiğimiz yıl Sledgehammar Games'in Activision'a katılacağını ve Infinity Ward'a Modern Warfare 3 için yardım edeceğini duyurmuştunuz. Ama ilk haberler, Sledgehammer'ın Call of Duty evreninde geçecek bir aksiyon-macera oyunu üzerinde çalıştığıydı. O projenin nasıl sonuçlandığını görebilecek miyiz yoksa geliştirme süreci cehenneminde kayıp mı oldu?
Şu an için rafta ama hepimizin ilgilendiği bir proje bu. Sledgehammer'ın proje üzerinde çalışırken ortaya çıkardığı şey gayet iyiydi. O yüzden göreceğiz… Belki gelecekte ama şu an için bir plan yok.

Son bir şey daha. Geçtiğimiz yıl Guitar Hero serisine daha fazla oyun yapmayacağınızı duyurdunuz. Bizim ekip de dahil olmak üzere pek çok insan Guitar Hero'yu çok seviyor. Belli bir zaman sonra seriye geri dönecek misiniz yoksa tamamen bitti mi?
Henüz bir isim duyurmadık ama serinin geleceği için, daha doğrusu nasıl ilerleyebileceğimize karar vermek için düşünme aşamasındayız. Senin ve benim gibi adamlar, seriyi oldukça seviyorlar ve "Hero" ismi gerçekten kuvvetli bir marka. Bu nedenle geri dönüp daha fazla oyun yapmak istiyoruz ama şu an seriye tam olarak nasıl geri döneceğimizi saptamadık.

Çok teşekkürler Mr Stohl. Meşgul olduğunuzu biliyoruz, ulaşılması oldukça zor bir adamsınız. Bize vakit ayırdığınız için teşekkürler.
Ne demek, ben teşekkür ederim.

KALANA HEP HOCA TAKMIŞTIR ZATEN

Son dönemde oyunların büyük hatalarla birlikte çıktığına sık rastlar olduk. Son olarak Bethesda'nın nicedir beklediğimiz yeni oyunu Rage, PC sürümünde sevenlerini epeyce sıkıntılı bir şekilde selamladı. Tamamen sürücü uyumsuzluğundan kaynaklanan bu sıkıntılar, müthiş bir görsellik bekleyen oyuncuların hevesini kursağına tıkadı. Bethesda tez vakitte çıkardığı yama ile bir nebze olsun rahat nefes alırken aynı şey oyunun yapımcısı John Carmack için geçerli değil, o hâlâ duruma fazlasıyla sinirli. "PC asla öncü bir platform değil bizim için" diyerek sözüne başlayan Carmack, konsol sempatizanlığına şöyle devam ediyor: "Söylediğim şey pek çok kişiyi kızdıracak biliyorum ama konsollar daha fazla kişiye hitap ediyor. İyi bir PC, konsollardan 10 kat güçlü olabilir ancak günümüzde iyi oyunlar yapıldıkları teknolojiye göre değil, verilen emeğe göre değer kazanıyor. Konsollardan 10 kat güçlü bir platforma çıkan oyun, oldukça kötü bir oyun da olabiliyor." Elbette Rage gibi üzerinde çok emek harcanmış bir yapımın yaşadığı sorunlar sonrası böyle açıklamalar yapmak olağan karşılanabilir. Ancak Battlefield 3 gibi bir oyunun yapım sürecinde üstüne basa basa "Öncü platformumuz PC" denilebiliyorken Carmack'ın PC'yi bu kadar gömmesi mantıklı gelmiyor. "Konsollara çok yoğunlaştığımızdan PC sürümünü biraz boşladık sanırım" desenize siz şuna…



DÖRT ATLI AKINLARDA, MAHŞER GİBİ ŞENDİK – UMUT YANIK

DARKSIDERS® II

OYUNGEZER BOYU AKINCI BEYİ Furkan Faruk Han, 2010 senesinin karlı bir Şubat sabahı çıktığı 1. Darksiders seferinden şu ferman ile dönmüştü: "Kıyametle Şaka Olmaz!" Yıllar sonra saray arşivlerinde bulunan seyahatnamesinde ise Darksiders hatıraları ile ilgili şu satırlar dikkat çekecekti: "Bu oyundaki hiçbir özellik türünün en iyi örneği değil, sadece iyi uygulanmış hali." Bunun Darksiders'a kibarca "arak oyun" demekle eşdeğer olduğunda direten bazı tarihçiler yine de oyunun God of War, Devil May Cry, Legend of Zelda gibi klasiklerden esintiler taşıdığını inkâr edememişlerdi. Sonuçta kesin olan bir şey vardı, Faruk Han oyunu oldukça eğlendirici bulmuştu, hatta "konsolun alnına para yapıştıracak" kadar beğenmişti. Şimdi izin verirseniz ben de size 2. Darksiders Kuşatması öncesi çıktığım keşif görevinden derlediklerimi aktarayım.



Sağ göğüste parlayanın ne olduğunu siz de merak ettiniz mi?

THQ'nun geçen sene "kıyameti koparan" aksiyon oyununda Mahşerin Dört Atlısı'ndan Savaş'ın kimliğine bürünüp ortalığı kasmış kavurmuştuk. Savaş, kıyamet günü gelmediği halde dünyanın sonunu başlatmaktan suçlu bulunup (suçun da böylesi!) Charred Council tarafından dünyaya sürülmüştü. İlk oyunda fazlaca kılıç sallayan Savaş yorgun düşmüş olacak, biraz soluklanması için perde arkasına alındı. Darksiders bu defa dünyanın sonunu resmetmek için Ölüm'ün tuvalini kullanıyor.

ADALETİN BU MU ABYSS?

Dörtlünün içindeki en onurlu Atlı olan Savaş'ın suçlu olduğuna inanmayan Ölüm, minik kardeşinin olsa olsa bir kumpasa kurban gitmiş olabileceğini düşünüyor. Temyizden de bir sonuç alamayınca tepesi atıyor ve Konsey'in emrine karşı gelerek Savaş'ın masumiyetini kanıtlayacak delillerin peşine düşüyor. Komployu kim(ler)in kurduğu konusu spoiler'a girdiğinden burada değinmiyorum. Fakat Türkiye'de görülse Savaş'ın en fazla 6 ay yatıp çıkacağı bir dava için bunca koşuşturmaya gerek var mıydı diye sormadan da geçemiyorum.

Zombiden hallice.



Aslında THQ beklenenin aksine E3'te Darksiders 2 üzerindeki gizem bulutlarının kalkmasına pek de yardımcı olmadı ve genelde ipucu vermekle yetindi. Sunulan bilgilere göre 4 kardeşin en korkulanı Ölüm, çıkacağı epik yolculukta uğrayacağı şehir merkezlerinde yığınla NPC'ye rastlayacak ve bunlardan aldığı yan görevlerin peşinde epey ter dökecek. Şehir merkezlerinin birçok zindana bağlantısı olacak ve bir şehrin kapsama alanındaki zindan miktarı ilk oyundaki toplam zindan sayısından bile fazla olacak.

Bir yetenek ağacı sistemi, düşmanlardan düşen ganimetler ve 12 değişik çeşit zırh parçası kategorisi yeni oyunda yerlerini alacak. Bunlar sahip oldukları değişik büyülü güçler ve efsunlarla Ölüm'ün "gazabını" (özel saldırılar için bir nevi büyü gücü) artırabilecek.

D2, ilk bölümün bittiği yerden devam etmek yerine ona paralel bir başka hikâyeyi anlatacak. İlk oyunun en güzel yerinin sonu olduğunu düşündüğümüzde oradan maceraya devam edemeyecek olmak üzücü. Diğer yandan oyunun neredeyse kusursuz olan senaryosunu bu defa farklı ve daha da derinleştirilmiş bir perspektif-

ŞCR / Vigil Games

Vigil Games, THQ bünyesinde çalışan Teksaslı bir oyun geliştirme firması. Marvel'ın Uncanny X-Men serisinden tanıdığımız çizgi roman sanatçısı Joe Madureira ve tasarımcı David Adams tarafından kurulan Vigil'in sepetinde henüz fazla elma birikmemiş.

Darksiders (2010)
Vigil Games'in ilk göz ağrısı Darksiders, 3. kameradan oynanan tek kişilik bir aksiyondu. Mahşerin Dört Atlısı'ndan Savaş'ı kontrol ettiğimiz, dövüş, keşif ve bulmaca öğeleriyle bezenmiş oyun beklentilerin üzerinde beğeni topladı.

Warhammer 40,000: Dark Millennium Online (2013)
4 yıldır yapım aşamasında olan bu devasa çevrimiçi RYO, Games Workshop'un kurgulamış olduğu Warhammer 40,000 dünyasında geçecek. Vigil'in bu oyun için devasa savaş alanları ve birkaç pilotun birlikte kontrol edebileceği savaş araçları gibi iştah açıcı tatlar hazırladığı biliniyor.



Çift tırpan, acımasız Ölüm, münasebetsiz karga.

ten yaşayacak olmak da ayrı bir zevk olacak.

APOKALİPTİK JOKEYLER

İlk oyundaki Savaş'ın atı Yıkım gibi yeni bölümde Ölüm'ün atı Çaresizlik'i yardımcı oyuncu olarak izleyeceğiz. THQ casting ajansı, geri kalan 2 Atlı'ya da (Fetih ve Kıtlık) minik roller verecek. D2 boyunca Atlılar'ın geçmişi hakkında ilk bölümden çok daha fazlasını öğreneceğiz. Her Angel iyi, her Demon da kötüdür yargısının yıkılışına, siyahla beyazın birbirine karışmasına tanıklık edeceğiz. Daha fazla konuşan ve dünyanın arka planı ile ilgili bilgi veren çok sayıda NPC sayesinde evren ve tarihçesi hakkında net ve detaylı bilgilere ulaşacağız. Makers gibi birçok ikincil ırkı da tanıma fırsatımız olacak ve bütün bu öğrendiklerimiz bizi oyun deneyiminde daha derin bir yerlere gömecek.

2. oyunun yapımı için 24 aylık sıkı bir program takip ediliyor. Sadece ilk oyunun oluşturduğu hayran kitlesiyle yetinmiyor, atlıları için yeni kurbanlar istiyor THQ. Eğer 2. oyun ilkinin 1.3 milyonluk satış barajını aşamazsa 3. bir oyun yapmayız diyecek kadar da iddialılar. Oyunun geniş bir platforma hitap edeceğini, hatta Nintendo'nun yeni konsolu WiiU'ya gelecek 3.parti oyunlarının ilk dalgasında yer alacağını düşünürsek bu hedefin gerçekleşmesi zor görünmüyor.

THQ'ya göre D2'de daha büyük ve daha zorlu zindanlar, yeni düşmanlar, seviyesi geliştirilebilen sayısız silah ve zırh yer alacak. Yeni mekaniklerden yüzeysel (ve geleneksel) olarak bahsediliyor fakat detaylarını öğrenebilmek için henüz çok erken. Dövüş dinamiklerinin gösterildiği videoda hız ve çevikliğin oynanışa kattığı heyecanın yanı sıra silahlardaki yaratıcılığa ve çeşitliliğe şahit oluyoruz.

İlk Darksiders'da videolar ile oyun içi grafikler arasında göze batan bir karakter farkı vardı. Vigil Games bu defa önceden kaydedilmiş FMV videolar yerine Killzone 3 ve Deadspace 2'de uygulandığı gibi oyuniçi varlıkları kullanacak. Böylece Ölüm'ün oyun içindeki hali ile ara videolardaki görüntüsü birbirinden farklı olmayacak. Görünen o ki yeni oyundaki sinematik sistem bu sefer bütünlemeye kalmayacak.

Gelen ilk yorumlarda gotik tema ve sanat yönetiminin beğenildiği göze çarpıyor. Ölüm başta olmak üzere karakterlerin görsel tasarımları dört dörtlük... Ölüm'e "canlı" bir boyut katabilmek, yüzü olmayan bir ana karaktere anlamlı bir yüz ifadesi verebilmek başlı başına bir sınav, çünkü ifadesiz diyaloglar havada kalmaya mahkûmdur. Neyse ki Vigil, Joe Madureira'nın üstün sanatsal yeteneği sayesinde bunun bile üstesinden gelebilmişe benziyor.



Ölüm ve Çaresizlik.

İKİ TIRPANIN SESİ VAR

Vigil'i özgüveninden ötürü kutlamak gerek. Devam oyunlarının altın kuralı olan "ana karakteri asla değiştirme!" prensibini çiğnemeleri büyük cesaret. Yeni karakter, yeni oynanış mekanikleri demek… Bundan çekinmemiş, hatta Savaş'tan mümkün olduğunca uzağa gitmek istemişler. Savaş metanetli, iri kıyım ve hantal bir savaşçıydı. Ölüm'e ise bir suikastçının ya da rogue bir karakterin çevik hareketleri verilmiş. Çok hızlı, agresif. Savaş'ın aksine, etki olmadan da tepki vermeye hazır bir karakter (tam sevdiğim türden!). Bu durum doğal olarak savaş sistematiğinin yeniden ele alınmasını gerektirmiş. Dante's Inferno'daki gibi kocaman bir tırpan yerine ana karakterin çift tırpan taşıması bu yüzden uygun görülmüş. Ve oyunda sayısız zırh parçası varken sırf Ölüm'ün simasını gölgelemesin diye miğfer listeden çıkarılmış.

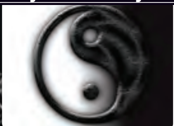
Projeyi yürütenler "Başarılı bir marka yaratmak için tekrara girmek değil önceki yapımın üzerine yeni bir şeyler inşa etmek gerekir" derken Darksiders'a verdikleri değeri ortaya koyuyorlar. Ben yine de bölümleri birbirini çok yakından takip eden oyunlardan pek hoşlanmıyorum. Çoğu yayıncının yeni bir fikri mülk yaratmak yerine hazırların 35. bölümlerine niyetlenmesi beni üzüyor. Bu yüzden Elder Scrolls ya da Monkey Island serilerindeki gibi 2 oyun arasına en az 3 sene girmeden rahat edemiyorum (daha ilk Darksiders sabit sürücülerimize düşeli 1 ay olmadan 2. bölümün duyurusu yapılmıştı bile!).

Yeterince eskimeyen bir yapımın yeni sürümü genelde farklı bir bakış açısı getirmek ya da yepyeni bir macera sunmak yerine aynı hamama farklı tas yetiştirme telaşından ibaret oluyor. Dileyelim ki D2 bundan fazlası olsun. İlk oyunun bitişini hatırlıyorum da… 4 Atlı'nın tümünün yer alacağı bir co-op bileşene hayır demem mesela!

Her iskelet Ölüm'ü tadacaktır.



Kimyamız tutuyor mu?



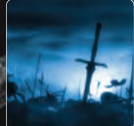
Işık ve Karanlık



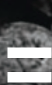


Cennet ve Cehennem





Savaş ve Ölüm





KISACA

Tür: Aksiyon / Macera
Yayıncı: THQ
Çıkış Tarihi: 2012'nin 2. yarısı
Platform: PC, PS3, X360, WiiU
Site: www.darksiders.com



OYUNEZER!

AL BİRİNİ, VUR ÖTEKİNE!

Bu yılın bolluk ve bereket aylarında kimi *Battlefield 3*'ü, kimi *Uncharted*'ı, kimi de *The Sims 3 Pets*'i beklerken, bir FPS manyağı olarak ben sinsi gibi sadece iki oyunu bekledim: *Rage* ve *Dead Island*. Her ikisini de ufaktan test etme fırsatım olmuştu geçen E3'te, ikisi de şahane görünüyordu, ikisi de beni söküp alacaktı bu kirli dünyadan. Ne ters gidebilirdi ki?

Görünen o ki, hemen her şey…

İlk önce *Dead Island* düştü elime… Hatalarla dolu olması umrumda bile değildi, dünyanın en klişe oyun konularından birisini işlemesi umrumda değildi, insanın gözünden bir damla yaş getiren o videodaki gibi duygu yüklü olmaması zerre umrumda değildi… Ben zombi kesmeye gelmiştim. Ve 17 saat zerre durmadan oynadıktan sonra, yapımcılara lanet okuyordum: "Hay bin kunduz, dünyanın en güzel oyununu yapmak üzereyken, nasıl ıskalarsınız?!"

Şimdiye kadar hiçbir tek kişilik zombili oyunun yaklaşamadığı kadar "zombi kıyameti" atmosferine yaklaşmıştı Techland, *Dead Island* ile. Zombilerin kemiklerinin kırılması, uzuvlarının kesilmesini sağlayan fizik motoru mükemmeldi. Yakın dövüş sistemi harikaydı. Grafikler şimdiye kadarki tüm Techland oyunlarından daha iyiydi. Ancak ruh namına tek bir damla yoktu oyunda. Hani bir paragraf önce "duygu yüklü olmaması umrumda değil" demiştim ya, aslında umrumdaydı. Oyun yapısı ve görevleri tamamen "A kişisine X nesnesini getir" üzerine kurulmuştu. Allah'ım, hangi asırdasınız?! Bu kadar güzel bir oyun evreni, böylesine bir serbest dünya yarattıktan sonra içine birkaç düzine özel olay, güzel görev koyamadınız mı? Allah'tan o getir-götür işleri arasındaki yollar zombi kaynıyordu ve Allah'tan bende rol yapma yeteneği vardı. Kendi kendimi korkutarak oyunu bitirdim.

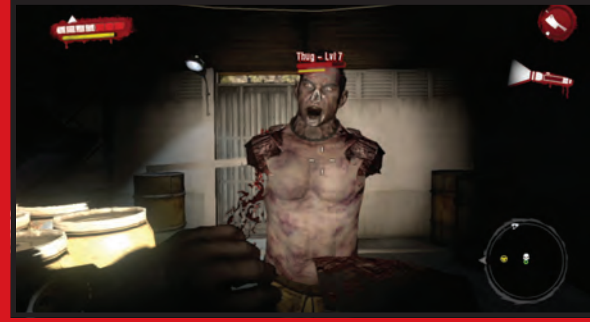
Kendi kendimi korkuttuğumu söylemiş miydim? Çünkü Techland bir zombi oyununda yapılabilecek en acayip şeyi yapmış: Ölüm korkusunu elimizden almış. Öldükten beş saniye sonra, sadece biraz para kaybederek aynı yerde yeniden doğmak nedir yaa?! Aklım çıkıyor, bulamıyorum bir bahane buna. Bir de üstüne üstlük attığınız her adım, girdiğiniz her oda tıklım tıklım eşya, ıvır zıvır, silah, para, cüzdan, çer, çöp… Oyunun %70'ini zombilerden kaçmaktan çok etraftaki dolapları karıştırmakla geçirmek hiç de keyifli değil.

Keşke gereksiz eşya yaratma ve tamir etme sistemine uğraşacağınıza oynanışı biraz daha düzeltseydiniz. Yapacağınız şey basitti aslında: Daha az loot, daha az zombi, daha fazla ilgi çekici görev ve inandırıcı NPC'ler.

Hepsi bu, ha bir de ölünce geriden yüklemek zorunda kalsak şahane olurdu. Zor değildi yahu o kadar, gerçi benim çıkacak bir yamadan veya cengaver bir modcudan ümidim var bunları yapacağına dair.

RAGE QUIT!

Hadi Techland yeni(msi) bir firma, ilk defa bu kadar büyük çaplı bir oyun denedi. Peki sana ne demeli ey "id" herif? Ne de güzel kandırmışsın beni E3'te oynadığım PS3 demonla? Bunca yıldan sonra sıcak yuvan olan PC'ye ihanet etmek de nereden çıktı? "Ne ihaneti?" mi dedin dostum?! Daha ne olsun? RAGE'i yaparken resmen tüm mühendislerin beyin ambolesi geçirip *"ne güzel bu dünyada sadece Nvidia kartlar var, ATI sadece Atilla'nın samimi arkadaşlarının kullandığı bir isim"* moduna girmişsiniz be! Oyunu oynamayı bırak, çalıştırabilmek için kod yazmayı öğrenmem gerekti. Yaklaşık 5 saatlik uğraşın sonunda oyun 5 FPS ile çalışınca "haha! Yürüdüm işte!" dedim, oyundan çıktım ve Uninstall ettim! Daha dur, daha bitmedi. Kaplamaları her iki anlamda da unutmuşsun. Ben hayatımda uzaktan bu kadar güzel, ama yakınına girince bu kadar çamur gözüken kaplamaları olan bir oyun daha görmedim. Resmen tek tek pikselleri sayabiliyorum herhangi bir duvara bakarken. Nerede senin tüm dünyayı aynı anda dehşet bi detayla kaplayabilen "Mega Texture" teknolojin Carmack Bey? Onun yerine, ben kafamı çevirdiğim anda yok olan, geri döndüğümde gelmesi 3-4 saniye süren tembel doku teknolojisi icat etmişsiniz. Şahane olmuş!
Hikaye kısmına hiç girmeyelim, o konuda herhangi bir tecrübeniz yok zaten… De genel geçer mantıktan da mı nasip almadınız? 106 yıl boyunca dondurulup uyutulmuş bir adama, kapıdan adımını atar atmaz *"al koçum şu silahı, git şu banditleri hacamat et"* diye Wasteland'e salınır mı birader?
Bunca kızmama rağmen Dead Island'ı da, RAGE'i de dibine kadar oynadım. Çünkü bu ay yine "al eline silahı kahraman ABD'li" modeli FPS'lere mahkum olacağız ve nalet olsun, ben bilim kurgu ve zombi kurgu çok severim. Ammaaa, bu hayta firmalara iki çift lafım var. Ahanda: Techland, 6. FPS'ni yaptın, yetenekli çocuksun ama Allah aşkına bir tanesini tam yap, bitir, öyle sal çayıra. id'ciğim, sana ise söyleyecek laf bulamıyorum. 150 yıldır FPS yapıyorsun, hatta bu türün babasısın, teknoloji üreten bir firmasın ama dünyadaki PC'lerin yarısında oyununu test etmeyi, diğer yarısında da seksen saatte yüklenen çamur gibi dokuları oyununda bırakmayı kendine yedirebiliyorsun. Yazıklar olsun!
Şimdi müsaadenizle ikinizi alıp, kafa kafaya tokuşturmak istiyorum. Belki beyin bılgıldağınız yerine oturur da bir dahakine sizden beklediğimiz gibi birer klasik yapmayı başarırsınız.



Ellerim bomboş, içimde bir sızı (katana).



Açın ağzınızı, a deyin bak… AAAA, dişçiye de bu kadar ters yapılmaz ki?



Abi sahibi geldi, kaçalım!



RAGE'in en sevdiğim yanı, akıllıca gizlenmiş id Software sürpriz yumurtaları oldu.

AYIN EZENİ



Bir FPS delisi olan Sinan, Doom'dan beri beklediği ama tırt çıkan her FPS'den sonra gözünden damlayan yaşları bir kavanozda biriktiriyor. Korkuyoruz.

Sinan Akkol

KISIR ÇEKİŞME



FARUK VS VOLKAN

BİRBİRİNİN AYNI YAN GÖREVLERE HAYIR | **DOLU İÇERİĞE HER ZAMAN EVET**

Faruk: Hep demişimdir, bir parmak bal için bir kilo keçiboynuzu yediriyorlar bize. Mesela Assassin's Creed… Eyvallah, oyunu çok severim ama arkadaş, üç tane ana görev yapıyorsun, 50 tane yan görev var yanında. Hepsi de hikâye kırıntıları içeriyor. Yapsan dert, yapmasan ayrı dert. Açıkçası bunun ciddi bir tasarım sorunu olduğunu düşünüyorum. Kallavi hikâye yazmışsın ama bunu bir solukta, yekpare anlatıp bizi mest edeceğin yerde bölelim de bölelim, oyun yavaş ilerlesin, hemen bitmesin. Zaten içinden çıkarsak o yan görevleri kuşa döneceksin ya… Neyse artık…

Volkan: Şimdi yan görevin olması gereken yer var, olmaması gereken yer var. Sen böyle bir ayrım yapmadığın için ben "olması gereken yer" için konuşacağım. Oyunlarda asıl bir hikaye ve pek çok yan hikaye olmasına karşı değilim. Bir film gibi sonuçta bu. Sadece "Kahramana ne oldu?" sorusunu sormak tembellik. Sonuçta yan görevler de oyunun minerallerini çoğaltıyor. Tabii ki kaliteli yapımlardan bahsediyorum, yanlış anlaşılmasın. Yan görevler ana görevler kadar sıkı ve üzerinde düşünülmüş şeyler değil, temposunun düşük olması kadar normal bir şey yok. Ama yan görev düşmanı olmak *şu oyun hemen bitse de gitsek* demek değildir de nedir Faruk? Oyunlar pahalı ve herhalde daha uzun süre başında kalmayı istemek suç değil.

Faruk: Hah, tam da istediğim noktaya geldi konu… Oyun yapmak artık pahalı bir nane ve ister istemez hemen tükensin istemiyor yapımcılar. Ancak kocaman bir şehir yapalım ama içine de zilyon tane içerik dolduralım mantığı bana biraz "göz boyamak" gibi geliyor. Bundan iki sene önce tamamen senin gibi düşünüyordum ama yeter artık. "Oynayıp bitsin" de ne demek? Bitmesin elbette. Metal Gear'da yan görev mi vardı? Her karakterin detaylı geri plan hikâyesi vardı, tonla yan öykücük vardı ama baba Kojima onları anlatmak için birbirinin kopyası olan yan görevlerle mi doldurmuştu oyunun içini? Hayır! Benim bahsettiğim şey sıra sıra birbirinin kopyası sıkıcı görev yapmak. Neymiş, seviye atlayacakmışız; neymiş 100 tane tüy toplayınca ara sahne girecekmiş. Hadi canım, peh!

Volkan: Kocaman bir şehir yapmak ve bunu onlarca yan görevle süslemek nasıl göz boyamak olsun? Mecburiyeti yok, oynanış performansına etkisi çok etkisi yok, yaparsan bonusu var sadece... "Daha fazlasını" arayan oyuncular için düşünülmüş sonuçta. Düşünmese de "aa şıp diye bitti gitti" deriz... Yan görevleri yapmayıp da yarım kalan oyun görmedim ben. MGS örneği doğru olmaz, zira MGS'de gireceğin her delik bir şey anlatıyordu. MGS'nin yan görevleri telsizleri dinlemek, onu bunu araştırmak. Yapmasan da ilerliyorsun oyunda. Yaparsan hikayesini daha iyi görüyorsun. Aynı mantık. O yüzden uzun sürüyor oyunları Kojima'nın. Her tip oyuna yakışmaz ki bu model. O yüzden en başta 2 tür var demiştin. GTA IV'ün yan görevlerini mecburi yapsan neler olurdu düşünsene.

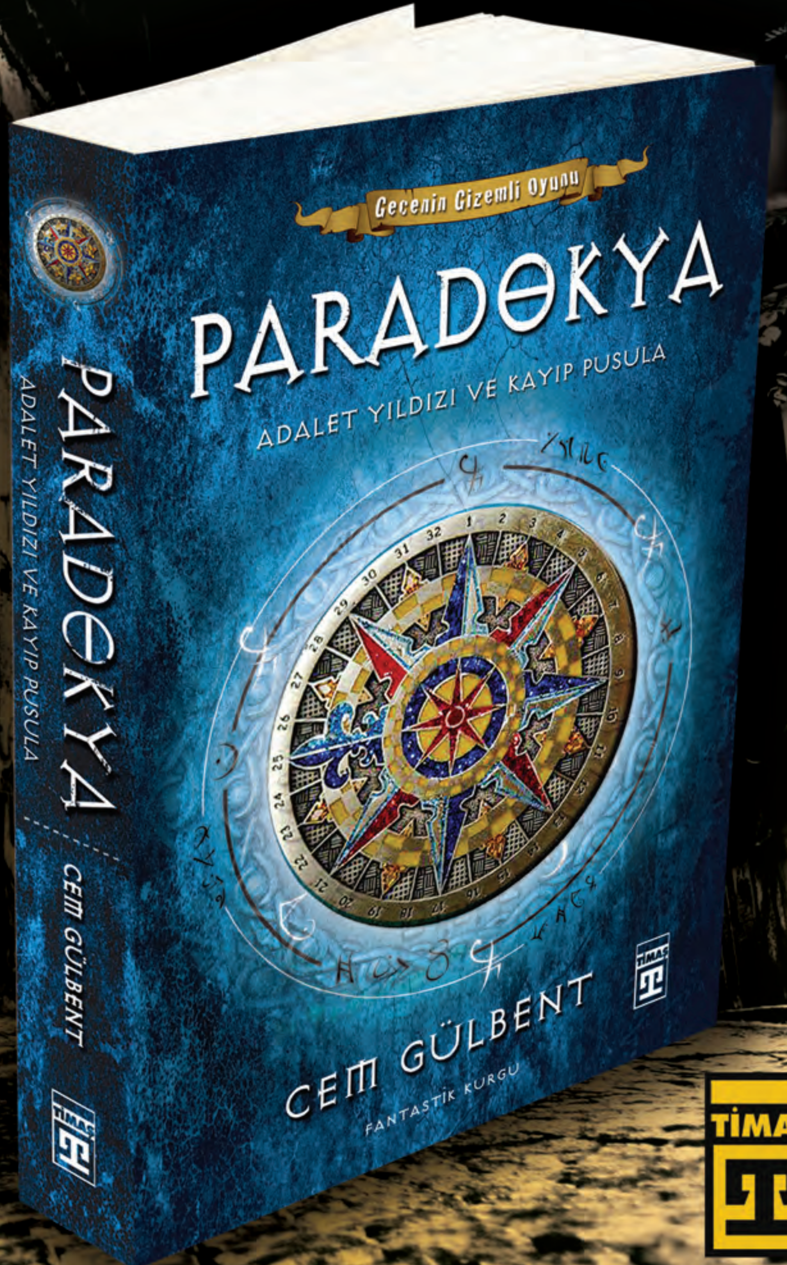
Faruk: MGS örneği şundan güzel: Hikâyesini tamamlamak için yan görevlere ihtiyaç duymuyor. Ama ya GTA IV? Akıp giden, heyecanlı görevler içeren, sürükleyici bir senaryosu var. Hem bak, Rockstar'daki abiler nasıl da yola gelip taksidir, ambulanstır kaldırdılar oyundan. Yan görev dediğin tadında güzeldir, ana hikâyenin önüne geçtiği zaman keçiboynuzu etkisi yapar. Bir de Uncharted'a bak… Daha bir önceki oyunu çıktığı yıl tüm platformlar arasında "yılın oyunu" ödülünü almıştı. Üçüncü oyunun almaması için de hiçbir neden yok. Tüm bu oyunlar içeriklerini incik cıncık bir ton şeyle doldurmak yerine dayıyorlar bir nefeste akan hikâyeyi, anlatmasını da biliyorlar tabi. Oyun bitince de düşen çeneni toplamakla uğraşıyorsun. Tertemiz, mis gibi…

Volkan: Uncharted diyorsun bel altı vuruyorsun ama hocam! O istisna. Ellerinde akıp gitmeye izin veren bir hikâye var ve bunu ender iyi başaran oyunlardan. Batman: Arkham City derim ben de o zaman. Hikâye görevleri kadar yan görevler de önemli. Oyunun ömrünü uzatsın diye konulmamış, dertleri göz boyamak değil ama sanki oyunun doğasına bu yakışır gibi olmuş. Olmasa kesin eksiklik hissedermişiz. Bence sen kabul et, yakışan oyun var, yakışmayan oyun var. İyi kullanılırsa kaliteyi arttırıyor, iyi kullanılmazsa da samimiyeti öldürüyor. Kesinlikle yan görev olsun demiyorum amma velakin iyi kullanıldığında, hiç kullanılmamış oyundan daha etki bıraktığını iddia ediyorum!

Faruk: Yakışan oyun var, yakışmayan oyun var evet. Ama Arkham City bile bana biraz… Neyse şimdi…
**Anlaşılmaz kelimeler mırıldanarak uzaklaşır...*

GÖZLERİNİ KAPAT
OYUN BAŞLIYOR!

Bu kadar korktuğunu hatırlamıyor,
belki de bundan daha heyecanlısını yaşayacağını sanmıyordun.
Yanılıyorsun...
Geçmişin izlerini saklayan bilinçaltınla
yüzleşmeye hazır mısın?
Paradokslarla çevrili
rüyalar âlemine hoş geldin.



TİMAŞ

DİLALTI... HAPIMI VERİN... BANA...

Grand Theft Auto V

– FURKAN FARUK AKINCI







10… Boncuk boncuk terlemişim… 9… Ellerim buz kesmiş… 8… Yüzüm ifadesiz, ekrana kilitlenmiş… 7… Bir haftadır bu anı beklemişim… 6… İnanamıyorum sonunda bitiyor… 5… Altından ne çıkacak acaba?... 4… Bu kadar heyecanı nasıl kaldıramam, dur… 3… Hıaaağğnn!... 2… Geliyoooor… 1… Haplarım…

Hayır, bu sözler ve bu durum sadece bana ait değil. Ofis ahalisinin ortalamasını aldım; hepimiz adına konuşuyorum. Hani "baskıyı durdurun" demişiz, bütün dergi bitmiş ama GTA bu be! Yanında da "V" yazıyor. Ne düşündüğümüzü yazmayacak mıyız? Elbette ki yazacağız! Ama çok heyecanlıyım be sevgili Oyungezer, ellerim titriyor bu satırları yazarken… Dur iki dakika soluklanayım. Oyunun fragmanını izleyeli daha beş dakika olmadı… (Serpil, Fragmanyağı'nı mı hortlatsaydık? Daha sakin kalabilirdim belki o zaman…)

Tanrım! San Andreas'a geri dönüyoruz yahu! Bundan büyük bomba olabilir mi? Bizim gibi GTA manyaklarına bundan büyük güzellik yapılabilir mi? Baştan teşekkürler Rockstar! Hayranlarının isteklerini göz önünde bulundurduğun için.

Tam yedi yıl olmuş GTA: San Andreas çıkalı. Kimilerine göre bu muhteşem oyun hala aşılamamış bir başyapıttır. Şimdiyse San Andreas'a tekrar geri dönüyoruz: Los Santos, San Fierro, Las Venturas ve tabii ki Mount Chiliad, Red, Flint ve Bone Counties… Her ne kadar oyunun fragmanında ağırlıklı olarak Los Santos'u gördüysek de satır aralarını okumasını bilenler San Andreas'ın "landmark"larını fark etmişlerdir. Ve o nasıl bir canlılıktır ey Rockstar? Eh, artık teknolojiye de iyice hâkimler tabii, belli ki devasa San Andreas'ın her bir köşesini gerçekten yaşayan, bir şeylerle uğraşan NPC'lerle doldurmuşlar. Ve sanıyoruz ki bu kez bir süs eşyası olmaktan daha fazlasını ifade edecekler bizim için. Dikkat ettiniz değil mi? Etraf her zamankinden daha fazla soluk alıp veriyor. Sanki orası siz oyun oynayın diye değil, daha çok "içine dâhil olun" mantığıyla hazırlanmış. Sanki biz "oyunun çıkmasını" değil, San Andreas bizim oraya varmamızı bekliyormuş gibi.

BİR BAŞYAPITA DOĞRU İLERLERKEN

Rockstar, Red Dead Redemption'da tek bir şeyi kazıdı kafamıza… Bir oyunun "açık uçlu" olması, o oyunun iyi bir anlatıma sahip olmasına engel değildir. Evet, GTA IV'ün hem hikâyesi, hem de anlatımı çok çok güçlüydü. Fakat Red Dead'de başarılan şey, "anlatım" konusunda açılan yepyeni kapılar anlamına geliyordu. GTA V'te oyun mekaniklerinin, senaryo ve karakterlerle çok daha ustaca bütünleşeceğini düşünüyoruz. Rockstar sadece teknolojik anlamda ilerlemek için çaba göstermedi; aynı zamanda kendine has bir anlatım dili oluşturmak için çok uğraştı. GTA V'in fragmanında bu anlatım dilinin artık ne kadar rafine bir hale geldiğini; abartıdan, şatafattan olabildiğince kaçıldığını gördük. Sadece fragman bile GTA V'in karakter odaklı bir oyun olacağını anlatıyor bize. Dışarıdan kulağa her zamanki "para peşindeki bir çaresizin suç örgütü içinde tırmanış hikâyesi" gibi gelse de, senaristlerin oyunun harcına iç çatışma, ahlâki değerleri ve politik rejimleri sorgulama, geçmişle hesaplaşma ve bol entrika ekleyeceğini biliyoruz. Kaldı ki fragmandaki karakter kulağa pek yeni yetme bir sokak serserisi gibi gelmiyor. Daha çok çoluğa çocuğa karışmış bir emekli gibi konuşuyordu her kimse… Artık onu suça iten sebepleri öğrenmek için epeyce beklemek durumundayız (Breaking Bad kokladım…) Hepsi bir yana, Tuğbek bundan aşağı yukarı üç yıl önce oyunu incelerken, bugün "rejinin babası" diye anılan Eisenstein'ın sinema diline yaptığı katkıları anımsatmıştı bizlere… Bizce GTA V her şeyden önce sıkı bir karakter draması olacak. Çünkü Rockstar "sinema dilini alalım, oyuna uyarlayalım" demiyor; evet, Scorsese'den, Tarantino'dan, Lumet'den, Mann'den etkileniyorlar, ancak sürekli kendi dillerini oluşturmaya ve geliştirmeye devam ediyor-


Ulu Mount Chiliad… Oyunun sadece Los Santos'ta geçmeyeceğinin en büyük kanıtı.

BİRAZ DA RAHAT OLALIM KUTUSU

Bakın yazı boyunca heyecanıma hakim olup adam gibi size GTA V'i anlatmaya çalıştım. Şimdi beni azıcık rahat bırakacaksınız, size bugüne kadar biriktirdiğim dedikoduları kusacağım (nereye sıkıştıracağımı bilemedim, buraya yazayım… Fragmandaki şarkı hoşunuza gittiyse, buyurun: The Small Faces - Ogdens' Nut Gone Flake). Aşağıdakiler oyun hakkındaki kesinleşmemiş sallamalardır. Hazır? Röarrrghh:

> Oyunun tek kişilik hikâye modunu baştan sona co-op olarak oynayabilecekmişiz. Oyunun multi modları konsolda 32, PC'de 64 kişi destekleyecekmiş. PC oyuncuları da kendi özel sunucularını kurabilecekmiş.

> Oyunun haritası GTA: San Andreas kadar olacakmış fakat detay seviyesi çok çok daha yüksek olacakmış.

> Kendi graffitilerimizi yaratıp şehri boyayabilecekmişiz.

> Oyunumuzun baş kahramanı Adrian adlı İspanyol bir karakter olacakmış. İşin içinde ters giden bir uyuşturucu anlaşması ve Adrian'ın ailesinin tehdit edilmesi varmış.

> Veya bir rivayete göre Vice City'nin kahramanı Tommy Vercetti geri dönüyormuş. Emekli olmuş ama geçmişi onu bırakmamış (gerçekten de fragmandaki ses fena halde Ray Liotta'ya benziyor ki kendisi Vice City'de Tommy'yi seslendirmişti.)

> Diğer bir rivayete göreyse oyunda tek bir karakteri canlandırmayacakmışız. Hikâyenin gidişine göre karakterler değişecekmiş.

> Bu kez hikâyenin birden fazla sonu olacakmış.

> Hikâyede Niko'yla karşılaşacakmışız.

> CJ'i de unutmamak lazımmış.

lar ki bizce yeni GTA'nın en baskın gelecek, bizi kendimizden geçirecek tarafı da bu olacak.

Aman!... Anlatım, hikâye derken, San Andreas'ın bize neler getire[bile]ceğinden bahsetmeyi unutmayalım tabii… Gelin zihnimize biraz bize detaylarla anlatmayı çok sever Rockstar. Mesela, Red Dead'in sokak arası oyunları ve gazeteleri; L.A. Noire'ın acil durum telefonları, GTA IV'ün interneti, cep telefonu… GTA V'in de zamanımızın tüm özelliklerini oyunun içine hem işlevsel anlamda konuşlandıracağı-



Üzeri açılan spor araba… Bize araç modifiye seçeneklerinin döneceğini mi anlatmaya çalışıyorlar?





masaj yapalım. GTA: San Andreas'ta CJ vardı, kilo alabiliyordu, sonra spor salonuna gidip kas yapabiliyordu… Saçını kestirebiliyor, dövme yaptırabiliyordu. CJ'in fiziksel özellikleri oynanışa etki edebiliyordu (kilo alınca koşamıyor, tırmanamıyordu.) Sonra çete savaşları vardı, bölgeleri ele geçirmek için yanımıza adam toplayıp, mekân basabiliyorduk. Sonra sahip olduğumuz bölgeleri korumak için savaşmak zorundaydık. Hımm… Başka? Araçlarımızı modifiye edebiliyorduk. Evlere girip hırsızlık yapabiliyorduk. Hatta sanal at yarışı bile oynayabiliyorduk. Elbette ki Las Venturas'taki kumarhanelerden bahsetmiyorum bile… Bunların bir kısmının geri döneceğini düşünüyoruz. Özellikle de emlâk satın alabileceğimizi anlıyoruz fragmandan. Yine spor yapabileceğimizi; belki de evcil bir hayvana sahip olabileceğimizi sanıyoruz fragmanda gördüklerimiz itibariyle. Fakat bizim iddiamız tüm bu kişiselleştirme seçeneklerinin abartılmayıp tadında bırakılacağı yönünde. Sonuçta GTA oyunlarındaki tüm kişiselleştirme özellikleri işlevseldir ve beşinci bölümün de buna bir istisna olmayacağını düşünüyoruz. Mesela, bir köpek besleme şansımız olursa, muhtemelen o köpeği saklı bir şeyleri bulmakta kullanırız, gibi… (Bu arada dikkat ettiniz mi? GTA V'in fragmanında seride ilk kez köpek görüyoruz.)

GTA: San Andreas 1991 yılında geçiyordu. Bu kez San Andreas'ı modern zamanlarda görme şansımız olacak. Evet, oyun 2012'de geçiyor. Rockstar oyunlarının bir başka güçlü olduğu konu da, hikâyenin geçtiği zaman dilimini çok çok iyi yansıtmasıdır. Zamanın ruhunu nı, hem de hicvedeceğini hissediyoruz. Mesela bizce kesinlikle bir iPhone karikatürizesi bekleyebiliriz.

GTA IV'te gökyüzüyle olan ilişkimiz iyiden iyiye zayıflamıştı (fakat hakkını yemeyelim, bazı helikopter görevlerini unutmak mümkün değil.) Fragman kapanışında ne gördüğünüzü hatırlıyor musunuz? Doğru… Bir jet uçağı. Muhtemelen havada kullanabileceğimiz türlü oyuncaklar bizi bekliyor olacak. Ballad of Gay Tony'de, GTA IV konseptine ne kadar yakıştığını gördüğümüz paraşütün kesinlikle geri döneceğini düşünüyoruz. Ne yalan söyleyeyim, San Andreas hava sahasında tüm bu oyuncaklarla yapılabilecek görevleri düşündükçe heyecandan karnıma ağrılar giriyor. Evet, San Andreas çok büyük olacak… Peki ya multiplayer? En az 64 kişiyi destekleyeceğini düşünüyoruz. Aşağısı kurtarmaz.


Evimizi aldık, içine yerleştik, neden balkonunda spor yapmıyoruz?

BEN DELİ DEĞİLİM

GTA V'in duyurulma süreci ve fragmanın yayınlanması beni her zamankinden çok çok daha fazla heyecanlandırdı. Bunun en büyük sebebi Rockstar'ın gerçekten ne yaptığını bilen bir marka haline gelmiş olması. Bundan 10 yıl önce kendilerine bir yol seçtiler ve kesinlikle yaptıkları işi bulandırmadan sürekli daha iyiye gidiyorlar. GTA V'in de tam anlamıyla bir klasik olacağını söyleyebilirim şimdiden. Eğer aksi gerçekleşirse çürük domateslerinizi şahsıma posta yoluyla gönderebilirsiniz. Oyunun çıkış tarihiyle ilgili kesin bir bilgi olmasa da bir yerlerden 23 Kasım 2012 tarihi çalındı kulağım… NE? NEAA?! NASIL BİR SENE OLUR DAHA YA? YOK OLMIYCAM SAKİN FALAN YA… BIRAKIN LAN… BIRAKIN… BIRAKK…

ŞCR / Rockstar North

Hey gidi eski DMA Design. Daha dün gibi hatırlıyorum bilgisayarıma ilk GTA oyununu kurduğum günü. Ne eğleniyorduk küçük ama büyük o oyunla. Sonra gün geldi, sen büyüdün. Önce Rockstar Games oldun, sonra Rockstar Games senin baban oldu. Fakat GTA oyunları hep sende kaldı. En yetenekli sendin çünkü.

Grand Theft Auto III (2001)
O hissi unutmak mümkün mü? Koca şehirde yapayalnız, bir başınıza kalışınızı. İhanete uğramışsınız, terk edilmişsiniz, ölümden dönmüşsünüz ve intikam için yanıp tutuşuyorsunuz. İşte oyuncuların o hissi Rockstar'ı zengin etti.

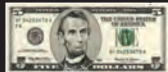
Grand Theft Auto: Vice City (2002)
Hani "birçokları için GTA: San Andreas geçilememiştir" dedik ya… Bazıları için de Vice City bir mihenk taşıdır. Mesela oyunun sıkı hayranları, bu oyunun atmosferini hiçbir oyunda yakalayamadıklarını iddia ederler. Eh, haksız da sayılmazlar.

Manhunt (2003)
Benim için Rockstar North'un elinden çıkmış en iyi ikinci oyundur. Manhunt gerçekten farklı, sert, sadist ve muhteşem bir oyundu. Birçok ülkede sansürlü de olsa tamamen yasaklandı. Özellikle Rockstar'ın gelecekte nasıl iyi senaryolar yazabileceğini göstermesi açısından ilginç fikirler veriyordu.

Kimyamız tutuyor mu?


Milletin delirip banka soymasının baş sebebi.




Önemli olan kendisi değil, onunla yapabileceklerinizdir.




Kötü yola girerseniz hem düşmanınız, hem dostunuzdur.





KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Rockstar Games
Çıkış Tarihi: 2012
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Site: www.rockstargames.com



ŞİMDİDEN AĞRI KESİCİLERİ DEPOLAYIN! UMUT YANIK

MAX PAYNE 3

Max? Bu gerçekten sen misin? İtiraf ediyorum eski dostum, kafanın tepesindeki kocaman logoyu fark etmesem resimdekinin sen olduğunu asla çıkaramazdım. Saça sakala öyle bir şekil vermişsin ki sokakta görsem tanımam yahu! Kaşın gözün yarılmış bakıyorum, yine başını belaya sokmadan duramadın değil mi? N'apıyorsun ta Sao Paulo'da Allah aşkına? Sambaya mı gittin pis adam, karnavala mı kaçtın, n'aptın? Kartpostalın arkasına "Mart 2012'de oradayım" yazmışsın, çok sevindim. Beklerim kardeşim. Boğaza karşı bir demlenir, New York günlerimizi yâd ederiz. Sana bir de çok cazip kontrat ayarladım: İstanbul'un 3 büyük futbol kulübünden birinde kaleci olarak başlayacaksın. Yaşımı başımı aldım diye düşünme sakın, tek yapman gereken rakip şut vurdu muydu Bullet Time'a geçip topa doğru plonjon yapmak! Paraya para demeyeceğiz Max'im, rahat ol, kariyerin kralını yapacağım sana! Kurtaracağım seni mikropluktan, ibişlikten. Ayrıntıları geldiğinde konuşuruz. Gözlerinden öper, hörmetler ederim. Müstakbel menajerin, Umut.

Evet, Max yolda. Şimdilik görünen o ki Rockstar Max'in kariyerinde benim kadar radikal sapmalar tasarlamamış. Tamam, bu konuda bazı riskler almaktan çekinmemişler ama seriyi kült haline getiren özelliklerden de tamamen kopmayı göze alamamışlar. Kendi deyimleriyle, gelişimi sağlarken bütünü bozmamaya özen göstermişler (yazık, Türk futbolunda Hayrettin'den sonra gelen en başarılı kaleci olabilirdi Max!).

Oysa serinin hayranları yeni oyunu ilk duyduklarında New York'un karlı gecelerinden Sao Paulo'nun güneşli sahillerine geçişi hayra yormamış, özellikle kahramanımızın saç stilindeki radikal değişim konusunda biraz peşin hükümlü davranmıştı. Payne ruhunu kaybetmiş olabilir miydi? Seriye can veren Finli stüdyo Remedy'nin sihirli formülü gerçekten tarih mi olacaktı? Okuyacağınız ön inceleme yazımızda işte bu iki sorunun cevabını arayacak, efsanevi Max Payne serisinin (saç haricinde!) neleri kaybedip neleri kazandığına bir göz atacağız.

MAX NUK'EM?

Rockstar'dan Sam Houser'ın sözleriyle, Max'in hayatında yeni bir dönem başlatmayı amaçlayan MP3'te birkaç yıl daha yaşlanmış ve dünyanın ağırlığını omuzlarında iyice hissetmeye başlamış bir anti-kahraman karşılayacak bizleri. Max'in artık bundan kötüsü olamaz dediğimiz kör talihi adeta beterin beteri vardır sözünü haklı çıkarmak istercesine hepten sarpa saracak.

Kendi haline bıraktığımızdan beri Max'in hayatından kopup giden onca seneye Rockstar "kayıp yıllar" demeyi tercih ediyor. Max Payne isimli bahtsızın kahır mektubundaki bu üçüncü sayfada aradan geçen sekiz senede tam olarak neler olup bittiğinin izlerine rastlayabilecek miyiz, şu an belirsiz. Fakat her ne olduysa Max'in ruhunda ve bedeninde acı yaralar bıraktığı kesin. Serinin ikinci oyunu *Fall of Max Payne*'deki sert düşüşün acısı bir yana, uğruna yaşadığı tüm değerler çoktan yok olmuş bir yıkıntı var karşımızda. Böyle bir adamın ölümden korkmasını bekleyebilir misiniz? Hem mantığımız, hem de oynanış demosunda gördüklerimiz bu soruya net bir "Hayır!" cevabı veriyor.
Artık bir polis olmayan Max ne yazık ki işsiz güçsüz, ipsiz sapsız bir alkoliğe dönüşmüş.

MAX, DEĞİŞTİN SEN!

Akıp giden seneler ve yaşadığı sert mevsimler kahramanımızın fiziğini adeta baştan yaratmış. Elleri değmişken adamcağızın kara talihini de ufaktan revize etselermiş ya...



Son sekiz yılda Şişecam fabrikasının bir aylık imalatına eşdeğer adette içki şişesinin dibini görmüş, aynı zamanda ağrı kesicilere bağımlı olduğundan kelimenin sözlük anlamıyla "hap"ı yutmuş durumda. Demonun başlarında adamımızın klasik görüntüsü yerli yerinde duruyor. New York'ta izbe bir apartman dairesinde, hepimizin bildiği o meşhur kravat-trençkot kostümüyle bir şeylerin kuluçkasına yatmış, beklediğini görüyoruz eski dostu-


2001'deki ilk oyundan beri gün yüzü görmedi bu garip.


Max yaşlansa da Bullet Time gencecik duruyor.

BİZİMKİSİ BİR AŞK HİKÂYESİ

Take Two Interactive'e göre 7 milyondan fazla satan Max Payne serisi, başarısının hatırı sayılır bir bölümünü doyumsuz hikâyesine borçlu. Buraya kadarki hikâyeyi anlatmak serinin önceki iki oyununu henüz denememiş olanlar için tam bir spoiler pınarı teşkil edeceğinden ayrıntılara giremiyorum. Zaten The Tudors adlı dizinin bir sezonuna sığacak kadar entrika, en acılı Küçük Emrah filmine taş çıkartacak kadar trajedi ve John Woo'yu hüngür hüngür ağlatacak derecede aksiyon içeren bu muhteşem macera anlatılmaz, yaşanır sadece.



Biz en çok Max'in kadınlara dair kara bahtı bir nebze olsun güneş görecek mi diye merak ediyoruz. Giovanna ne kadar dayanır bilemiyoruz ama Max'in "gözlerin güzel" dediği kadın üç aydan fazla yaşamadığına göre tablo pek aydınlık sayılmaz. Şeytan tüyü dedikleri bu olsa gerek!

muzun. Henüz imaj danışmanı Max'i Taliban modeline geçmeye tam olarak ikna edememiş olacak, kahramanımız sadece sakal bırakmakla yetinmiş, daha saçları sıfıra vurmamış. Öğrenci evlerini aratmayacak dağınıklığıyla Max'in dairesi ne kadar dikkatimizi çekmeye çalışırsa çalışsın, Max'in kendisinden daha harap görünemiyor gözlerimize.

Bu sahnede eski bir polis arkadaşı, adamımızı Güney Amerika'daki bir özel güvenlik işine girmesi için ikna etmeye çalışıyor (devamlı borç vermekten usanmış olmalı). Max'in şehirden fazla uzaklaşmasını istemeyenler de var tabii, çünkü yaramaz kardeşimizin parmakları tetikten uzak kalamamış ve çok güçlü bir mafya liderinin oğlunu rahmetlik ederek başını sağlam belaya sokmayı başarmış. İşte o mafya babası kahveden toplayabildiği kadar adam toplayıp Max'in kapısına dayanıyor.

GÜNEY AMERİKA'NIN ACI'YLA İMTİHANI

New York'ta geçen ilk birkaç haftanın sonrasında yeni imajımızla oyunun Sao Paulo şubesine taşınıyoruz. Max arkadaşının ısrarla tavsiye ettiği özel koruma görevini kabul etmiş durumda. Ensesi kalın Branco ailesinin özel güvenlik ekibinde göreve başlayan kahramanımızın makûs kaderi "ille de bir kadını koruyacaksın" dayatmasından bir adım geri atmıyor; bu defa başı sıkışan hanım kızımızın ismi Giovanna. Ah be Max! Ah güzel kardeşim! Mario'dan beri başı derde giren her kadının imdadına koşarız, derdin kendisinin kadınlar olduğunu öğrenemedik daha!

Şu noktada Max'in o aşina olduğumuz, limon ısırmış gibi ekşittiği surat ifadesini takınan hanımlar, kızmayınız lütfen, sadece şaka yapıyordum… Öyleyse derhal konuya dönüyor ve oynanışa geçiyorum.

Oynanış alanında Max büyük ölçüde kendi örf ve adetlerine bağlı kalmayı tercih ediyor. Akranları her geçen gün kum havuzu modellerine doğru adım adım kayarken Max'in hikâyesi Payne serisine özgü, çizgisel haliyle ilerliyor. Rockstar, oyundaki sağlık sistemi konusunda da serinin geleneklerine sadık kalmayı tercih etmiş. Modern oyunlarda sağlığı "şarj etmek" şeklinde çalışan iyileşme süreci yerine eski günlerdeki gibi bulduğu ağrı kesicileri kullanarak gücünü korumaya çalışıyor Max. Yine eski oyunlardakine benzer biçimde, her iki elinde tabanca, Uzi gibi çift silah taşıma yeteneğini koruyor.

Oyuna yeni eklenecek öğeler arasında etkileşimli sinematik sahneler ve yepyeni bir siper sistemi de var. Buna rağmen MP3'ün siper temelli bir oyun olacağını söylemek güç. Zaten yapım ekibi de siper sisteminin asıl odak değil, sadece oyunculara durup soluklanma imkânı sağlayabilecek bir seçenekten ibaret olduğunu açıkladı. Bu seçeneğin içerdiği, düşmanlardan birini rehin alıp insan kalkanı olarak kullanabilme fikri kulağa oldukça ilginç geliyor. Yine de elimizde Bullet Time gibi, rakiplerimizin arasında neredeyse halay çekmemizi bile mümkün kılan bir yetenek varken hangimiz bir şeylerin arkasına gizlenmek ister ki?


Max Payne 3'ün siper sistemi kör ateş açabilmemize olanak sağlıyor.

Üçüncü kameradan oynanıp da sağlam mevzilenme mekanikleri içermeyen bir aksiyon oyununa tereddütsüz "antika" etiketi yapıştırılan bugünlerde Max'in bu tarz bir siper sistemi sunmasını sadece daha geniş bir oyuncu kitlesine çekim alanı yaratma kaygısı olarak değerlendiriyorum. Yapımcının da işaret ettiği üzere, istediğimiz zaman bir yerlere mevzilenmek mümkün olsa da ilerlemenin tek yolu koşmak ve ateş etmek olacak. Geliştirilmiş fizik teknolojisi ile oluşturulan imha edilebilir ortamlar pek çok kalabalık sahneye ve "parça tesirli" çatışmalara ev sahipliği yapacak.

VEEEEE… MERMİ ZAMANI!

Eski dostumuz Bullet Time bu yeni macerada da yanımızda olacak; ağır çekim bir plonjonla düşman muhafızın ateşinden kurtulup aynı anda alnının çatına mermiyi yapıştırmak yine aksiyonun merkezinde yer alacak. Rockstar, Bullet Time'sız bir Max Payne oyunu hayal edilemeyeceğini ifade ediyor, fakat bir yandan da piyasadaki bu kadar başarılı taklidin arasından sıyrılıp Max 3'ü asıl varisi olduğu tahta tekrar nasıl çıkarabileceğini kara kara düşünüyor olmalı.

Rockstar'ın bu konuda en büyük güvencesi, Max'in bildik saldırı ve savunma hareketleri için özenle optimize edilen RAGE isimli oyun motoru ve NaturalMotion firmasının geliştirdiği (GTA IV'de de son derece başarıyla uygulanan) Euphoria isimli karakter animasyon metodu. Bu işbirliğinin sağladığı zenginlik sayesinde ortaya inandırıcı bir görsellik çıkarmak, oyuncuya gerçekçi bir hareket hissi vermek hedefleniyor.

Bu gerçeklik arayışı, Bullet Time'da silahın ateşleme mekanizmasının geri tepme animasyonuna da yansımış, mermi kovanlarının dokularındaki inanılmaz detay seviyesine de… Karakterlerin hareketlerine ikna edici bir ağırlık katan dinamik canlandırma motoru Euphoria sayesinde, gelen düşman ateşinden kaçış animasyonumuz artık kaskatı bir düşüşle değil çok daha doğal gözüken bir dalışla ekrana yansıyor. Üstelik bu yansıma, çevresel etkilere göre farklılaşan tepkiler de içeriyor. Örneğin yan tarafımızdaki duvar yönüne dalış yaptığımızda Max çarpma etkisine karşı bir kolunu kaldırıyor. Ya da hemen yanımızdaki bir sandığa doğru daldığımızda kahramanımızın kendi vücut ağırlığını destekleyip sandığın üzerinden aşabilmek için bir eliyle yere doğru uzandığını görebiliyoruz. Yere düşüşün hemen ardından

Yeni mekanikler, düştüğümüz yerden savaşmaya devam edebilmemize izin veriyor.





İSKANDİNAV ESİNTİLERİ

Max Payne serisine baktığımızda oyun öğelerinden birçoğunda İskandinav Mitolojisi'nden esintilere rastlıyoruz. Serinin yaratıcısı Remedy Entertainment Finlandiyalı olunca bu pek de şaşırtıcı değil aslında. Gelin bu yaratıcı göndermelerden birkaçına göz gezdirelim:

Oyunda askerlere adrenalin yüklemesi yapmak için tasarlanmış, fazla kullanımı ölüm sanrılarına yol açan uyuşturucu maddenin ismi Valkyr. Kuzey mitolojisinde savaş alanlarını gözleyen ve yiğitçe ölen askerlerin ruhlarını alan savaşçı kadınlara ise Valkyrie deniyor.

Oyunda Amerikan ordusunun savaş performansını arttırmak üzere Valkyr'in geliştirilmesini ve Körfez Savaşı'nda gizlice test edilmesini öngören gizli devlet projesin adı Project Valhalla. Mitolojiye göre Valkyrie'ler tarafından seçilen ve Kuzey Tanrıları'nın savaşlarında çarpışan askerler Valhalla isimli yerde yaşıyorlar.

Oyunda bir gizli üsteki bilgisayar ağına verilen isim olan Yggdrasil, aynı zamanda İskandinav kozmolojisinde dokuz dünyayı birbirine bağlayan ağacın adı.

Oyunda Valkyr'in ana tedarikçisi olan kurum Aesir Corporation ismiyle geçiyor. Mitolojide Kuzey Tanrıları'na ait ana tapınağa verilen isim de Æsir.

Oyundaki Aesir isimli kuruluşun başkanının ismi Nicole Horne. İskandinav mitolojisinde kıyamet gününün başlaması için üflenen borunun adı ise Gjallarhorn.

Oyunda Jack Lupino'nun işlettiği gotik gece kulübünün ismi olan Ragna Rock, mitolojide Ragnarök adıyla anılan kıyamet gününe bir göndermeden ibaret.

Oyundaki muazzam kar fırtınası aslında mitolojide kıyamet gününden önce yaşanan Fimbulvetr isimli amansız kışa atıfta bulunuyor. Max'in kolyesindeki figür de kuzey kültürünün sembolü Vikingler'in yağmaya giderken kullandıkları uzun gemilerden biri.

Oyunda Max'i Inner Circle isimli toplulukla tanıştıran gizem sahibi senatör kişisi, Alfred Woden ismini taşıyor. Başlıca İskandinav Tanrıları'ndan biri olan Wöden ise Anglosakson dillerinde Odin olarak biliniyor. Alfred'in gözüne taktığı yama da aslen gözünü bilgelik ve ilim için feda eden Odin'e yapılan bir atıftır.

Oyunda Max'in Alfred Woden ve Inner Circle üyeleriyle tanıştığı binanın adı Asgard Building, adını mitolojide Kuzey Tanrıları'nın yaşadığı diyar olan Asgard'dan alır.

Oyunda DEA ajanı Alex Balder'ın kendi ortağı tarafından vurulması, Kuzey Mitolojisi'nde Balder'in kaos ve hile tanrısı Loki tarafından bir okla göğsünden vurulmasına yapılmış bir göndermedir.

Max'in Bullet Time becerileri bile Viking savaşçılarının mitolojik Berserker yeteneklerinden alıntıdır. Savaşın hararetiyle kendinden geçen bu savaşçılar insanüstü bir kuvvet kazanıp çok hızlı, yorulmaz ve acı hissetmez duruma geliyorlardı, tıpkı Max'in ağır çekimdeki hali gibi. . .

ayağa kalkış esnasında tek elimizle yerden destek alırken diğer elimizdeki silahla her yöne ateş etmeye devam edebiliyoruz.

Demoda Giovanna'yı koruduğumuz bir eskort görevi sırasında kapıştığımız haydut grubunu bir bir avlıyoruz. Ayakta son kalan düşman için namlumuzdan çıkan o son mermi, eski oyunlardaki gibi ağır çekim bir kamera eşliğinde uçup hedefini buluyor. Bu enstantanenin eski bölümlerden göze çarpan tek farkı çok daha gösterişli bir fizik motoruyla sergileniyor olması.

Oynanış demosuna bakılırsa MP3'ün bol bol kurgulanmış aksiyon sahnesi içermesini bekleyebiliriz, hem yavaş çekim Bullet Time modunda hem de oyunun normal hızında... Demonun bu yöndeki ipuçlarından birinde Max bir vinç kancasına tutunup yüksek bir platformdan bir deponun zeminine doğru alçalırken aşağıdaki muhafızları ağır çekimde temizliyordu (Rockstar buna "çevresel" Bullet Time diyor). Bir diğer örnekte ise Giovanna bir otobüsün direksiyonunda tam gaz giderken Max de kapıdan sarkıp Uzi'sini konuşturarak yolu temizliyordu.

Bu tarz sinematik aksiyonlar serinin önceki oyunlarını aratmasa da kurgu ve genel ton alanlarında kökenlerden biraz uzaklaşma var gibi. Eskiden Max'in kendi içinde kurduğu o karanlık, metafor dolu satırlar (demoya bakılırsa) sahneyi yer yer yavanlaşan cümlelere bırakıyor. Eski oyunların içerdiği kurnaz meta-malzeme uygulamaları (Twilight Zone parodileri ve Captain Baseball Bat çizgi filmlerini hatırlar mısınız?) şu an için ortalıkta görünmese de Rockstar oyun bittiğinde bu tarz zenginlikler içerebileceğini söylüyor.

ROOTS, BLOODY ROOTS

Şahsen ben Payne serisinin bu zenginlikleri asla rafa kaldırmamasını dileyenlerdenim. Çünkü bu seri, müziğindeki yaylıların tınısından gölge kullanımındaki titizliğine kadar eşi benzeri bulunmayan bir karaktere sahip… Aksiyon bileşeni başlı başına madalyayı hak edecek kalitede olsa da serinin özgün karakterine itibar etmeden sadece aksiyona yoğunlaşmak büyük bir hata olurdu. Lüks bir restoranda pahalı bir şarap ısmarlayıp sonra da garsonun getirdiği şişeyi kafaya dikmeye (ve içerken de yarısını ağzının kenarından masaya akıtmaya) benzerdi Payne'in aksiyonunu karakterinden ayrı düşünmek. Max hakkındaki tutuculuğumu ortaya koyup teşbih konusunda emsalsiz hünerlerimi de sergilediğime göre MP3'ün oynanışındaki diğer yeniliklerle devam edebilirim.



Max Payne aradığı huzuru Brezilya'da bulmuşa benziyor.





MAX DE SOUZA

Teknoloji, araştırma, hikâye anlatımı… Rockstar dünyalarını eşsiz kılan, bu 3 alanın detaylarına gösterilen olağanüstü özendir belki de. Max Payne'in yeni bölümü için Sao Paulo'ya 10 kişilik bir ekip gönderildiğini ve bu ekibin yerel halktan yüzlerce insanın 3 boyutlu taramalarını topladığını biliyor muydunuz? Bunun gibi daha bir yığın bilgi ve belgenin derlenip damıtılacağını düşündüğümüzde, Max Payne'de aslına uygun bir şehir deneyimi yaşayacağımızdan kuşkumuz kalmıyor. Bu kapsamlı AR-GE süreci aynı zamanda video oyunlarının bir eğlence medyası olarak geldiği nokta ve gideceği yön konusunda bize ışık tutuyor. Sao Paulo'nun kendi yerel dilinde "favelas" olarak bilinen gettoları dünyadaki en tekinsiz yerler arasında olduğundan bir Max Payne oyunu için aranıp da bulunmaz bir ortam teşkil ediyor. Uyuşturucu trafiğinden soyguna, adam kaçırmadan hapishane ayaklanması örgütlemeye kadar on parmağında on marifet onlarca çete bu sokaklarda cirit atıyor. Polis kuvvetinin de olan bitene dur demek yerine çürümüşlüğün bir parçası olmayı tercih ettiği, sivil halkın kendi can güvenliğini kendi sağlama güdüsüyle silahlandığı (Sao Paulo'da her 75 sivilden biri silah taşıyor!) bu güzide şehirde Max'in kendini evinde hissedeceği şüphesiz…

Diyelim ki bitirici bir darbe aldınız… Ekran tamamen siyaha solmadan önce size o ölümcül mermiyi ateşleyen düşmanınıza isabetli bir atış yapabilirseniz bir adrenalin patlamasıyla hayata dönecek ve iyileşecek zaman bulabileceksiniz. Bu yeniliğin yanı sıra intikam yolunda Max'e eşlik edecek ortaklar ve yardımcılardan, tamamen parçalanabilir çevrelerden ve oyun boyunca süregelecek bir gece-gündüz döngüsünden söz ediliyor.

Henüz resmen açıklanmasa da yeni oyunun çok büyük ihtimalle bir çoklu oyuncu bileşenine sahip olacağı da konuşuluyor. Max'in daha önceki bölümlerinde yer almadığı için heyecan verici bulduğum bu fikir uygulamaya co-op halinde mi yoksa çevrimiçi rekabet şeklinde mi geçecek (ya da her ikisini birden mi içerecek), bu konuda net bir şey söylemek şu an çok zor.

Bu yoğunluğu sağlama kaygısı hikâye anlatımına da yansıyor. Anlatım, alışık olduğumuz siyah çerçeveli resimler üzerinden olduğu kadar tempolu ara videolar üzerinden de yürütülüyor. Stilize edilmiş hareketsiz resimler yerine zaman zaman oyun motoruyla üretilmiş ara sahneler kullanılıyor. Bu da kaçınılmaz olarak eski oyunların görsel roman tarzını zayıflatsa da seriye özgün o farklı atmosferin pek de can yakıcı bir yara aldığını söyleyemeyiz.

Son oyundan bu yana geçen sekiz yılda grafik teknolojisinde yaşanan ilerlemeler Rockstar'ın geliştirilmiş RAGE motorunun marifetleriyle birleşince ortaya görsel açıdan son derece doyurucu bir yapım çıkacağı kesin. Görsel ziyafete eşlik edecek seslendirme alanında ise pek fazla haber yok. Önceleri Rockstar, ilk iki oyunda Max Payne'i seslendiren James McCaffrey'nin yerine yeni oyunda daha yaşlı bir aktörle anlaşacaklarını duyurmuştu. Fakat sonraları ortaya çıktı ki McCaffrey Max'e yine sesini vermekle kalmayacak, hareket yakalama teknolojisi sayesinde başrol oyuncusu olarak da sahne alacak.

ROCKSTAR'SA KOY SEPETE

Serinin bu son bölümü, aynı zamanda Remedy Entertainment tarafından geliştirilmemiş ve serinin yaratıcısı Sam Lake tarafından kaleme alınmamış ilk bölümü olacak. Oyunun noir ana vatanından ayrılıp daha aksiyon odaklı bir memlekete iltica teşebbüsünde bulunmayacağının altını çizen Rockstar, tam tersine MP3'ün yönünü tayin etmek üzere Remedy personeli ve Sam Lake ile uzun soluklu beyin jimnastiği programları yürütüldüğünü duyurdu. Ayrıca Sam Lake de oyunun "cesur ve karanlık köklerini koruyacağını" ve serinin hayranlarını "büyük bir sürprizin beklediğini" ifade etti.

ŞCR / Rockstar Studios

Take Two bünyesinde yer alan toplam 10 adet Rockstar stüdyosunun hangi yapımlara imza attığını uzun uzadıya anlatmak yerine sadece GTA ve Red Dead Redemption'ın isimlerini telaffuz edip sizleri saygı duruşuna davet etmek daha uygun olur sanırım. Max Payne 3'ün yapımı ise Vancouver stüdyosunun önderliğinde New England, London ve Toronto stüdyolarının da işbirliğiyle gerçekleşiyor.

The Warriors (2005)
1999'dan beri Take Two bünyesinde çalışan Toronto stüdyolarının 1979 tarihli The Warriors adlı filmden esinlenerek geliştirdikleri beat 'em up oyunu. Savaş sisteminin derinliği, oyunun hikâyesi ve müziğindeki özgün stil gibi konularda olumlu yorumlar alan Warriors multiplayer alanında biraz çekiştirilse de genel anlamda gayet başarılı bulunmuştu.

Bully (2006)
Eski adı Barking Dog Studios olan ve 2002'de Rockstar'a katılan Vancouver şubesinin en iyi bilinen oyunu. Üçüncü kameradan oynanan bir aksiyon-macera oyunu olan Bully, hikâye akışı başta olmak üzere birçok alanda övgüleri toplarken kamera aksaklıkları nedeniyle eleştirilmiş, fakat çıktığı senenin en iyi 10 PS2 oyunu arasında gösterilmişti.

Manhunt (2007)
Rockstar için 2005'ten beri üretim yapan Londra stüdyolarının eseri olan bu aksiyon-macera oyunu çok ağır tepkilerle karşılaşmasa da ortak kanı 2003 yapımı ilk oyunun gerisinde kaldığı yönündeydi.

Rockstar insanların büyük beklentileri olan serilerle ve bu beklentilerin oluşturduğu baskılarla baş etmek konusunda hayli tecrübeli. Bu yüzden Max'in sadık hayranlarındaki soru işaretleri büyümeden, anlatım teması ve görsel stilde serinin aslından hissedilir bir sapma yaşanmayacağını açık bir dille vurguladılar. Oyuncuların yeni Max Payne'de keskin tezatlar, ölümcül karakterler, iç ses üzerinden kasvetli monologlar ve karanlık, çarpık hikâyelerle karşılaşacağını da sözlerine eklediler.

MP3 (böyle kısaltınca meşhur dijital müzik formatıyla veya yarı otomatik tabancayla karıştırılabileceğini yeni fark ettim) uzaktan bakılınca bile hangi ağacın meyvesi olduğunu belli ediyor fakat dalları budayan, gövdeyi aşılayan, kökleri sulayan bahçıvanın tohumu ekenden farklı olduğunu da biliyoruz. Bu usta bahçıvanın daha önceden kurduğu botanik bahçelerinin ihtişamına güvenerek Payne serisine aldığından çok daha fazlasını vereceğini söyleyebiliriz.

Bence Rockstar ortaya hem serinin mirasından payına düşeni alan hem de bunun içine modern oyun öğelerini de başarıyla harmanlayan gösterişli bir aksiyon çıkaracak. Mart 2012'de kafamı kazıtıp Max'in daha önce hiç olmadığı kadar sert ve ölümcül dünyasını ziyaret etmek için sabırsızlanıyorum.



Nazikçe "Akbil geçmez" de diyebilirdin Max!

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Rockstar Games
Çıkış Tarihi: Mart 2012
Platform: PC, PS3, X360
Site: www.rockstargames.com/maxpayne



Serpil Ulutürk, Sinan Akkol, Tuğbek Ölek

GL&HF

Oyungezer'in nasıl olup da var olabildiğinin hikâyesi. Ya da hiç bilmeyenlerden, abuk bir iş yönetim dersi. İş yapıyorum diye mutlu olmak, üstüne güzel şeyler üretmek mümkün mü bu dünyada? Hatta bir Oyungezer var bu Oyungezer'den içeri ve biz çok istiyoruz sizin de içeri girmenizi.

İş yönetimi hakkında hiçbir bilgisi, bu konuda eğitimi olmayan üç kişinin; Serpil, Sinan ve Tuğbek'in macerası olarak başladı bu iş. Hayata dair deneyiminin ciddi bölümü bilgisayar oyunlarından gelen bir ekip. Çalışanı yönetmek diyince aklına *Lemmings* gelen, problem çözmek diyince gözünün önüne bir İnka tapınağının kapısındaki garip şekiller beliren bir ekip. Yola çıktığımız ilk günden bakınca kaybetmeye, batmaya, iflas etmeye mahkum bir ekip. Açıkçası ne yaparak iş yönetimini öğreneceğimiz, insanların yıllarca okullarda okuyup üstüne ikişer üçer MBA patlattığı bir ortamda nasıl rekabet edeceğimiz hakkında hiçbir fikrimiz de yoktu.

Ve ne oldu biliyor musunuz, biz cidden de bu iş yönetimi denen şeyi bu dört senede öğrenemedik. İş dünyasının bütün kurallarının tersine gittik, yapılabilecek bütün hataları yaptık. Fizibilite hazırlamadık, hareket ederken ROI'lara bakmadık, hiçbir ürünümüzü piyasaya sürerken pazarlama yapmadık, ürünün kendisine odaklanıp hep satışı göz ardı ettik. Yani bu Oyungezer çoktan battı kardeşim. Ama durun yaa… halen buradayız değil mi? Bu kadar iş bilmeden, hata yaparak nasıl ayakta kalır bir şirket? Daha da beteri gittikçe de büyüyoruz, hani ciromuzu hesaplamak gibi bir huyumuz olsa onun bir yüzdesini bile verebilirdik. Belki de iş hayatında herkesin kabul ettiği doğrulardan farklı doğrular da vardır, herkesin gittiği yoldan gitmemek belki de hata değildir?

Bu dergiyi çıkarmak, bu şirketi yönetmek çılgın bir deneyim bizim için. Üzerine anlatmak istediğimiz o kadar çok şey var ki. Ama hiçbir ekonomi dergisi yazmayacak hikâyemizi. Şu son dört senede yaşadıklarımızı, öğrendiklerimizi... Neden yazsınlar ki? Modern ekonomi pratiğinin tersi boyunca giden ve iş dünyasının değerlerini bir tarafına takmayan bir ekip. Ama bizim bu dört senede doğal halimizle geldiğimiz, temiz aklımızı kullanarak bulduğumuz, gerçekten inandığımız o kadar çok değer var ki. Bu değerler azıcık iş dünyasının kafasına girse çok daha güzel bir yer olabilir bu dünya. Çünkü güzel şeylerin mümkün olabileceğine dair bir umut yeşerebilir: Güzel işlerin, güzel insanların, güzel ürünlerin olduğu... şirket değerlerinin bilmem kaç milyon dolarların yanı sıra, kucaklar dolusu sevgi, bol kahkaha ve mutlu insanlarla ölçüldüğü... çalışanların harcadığı emeği, kariyer hedefleri ve maaşlarının değil umut ve özverilerinin belirlediği... tüketicinin n'apsam da kazıklanmasam derdini bırakıp ürünü sahiplendiği, kendini bir parçası hissedebildiği...

Evet hiçbir ekonomi dergisi yazmayacak, yazmasınlar. Ama biz Türkiye'deki çoğu ekonomi dergisinden daha fazla satan bir dergiyiz. Öyleyse biz neden susuyoruz? Her sene Oyungezer'in yıldönümünde size hikâyemizin romantik ve duygusal yanını yazardık. Ama bu sene feci halde sıkıcı kalma riskini de göze alarak size iş hayatımızı açacağız. Eminiz ki içinizde "Ben de/biz de Oyungezer yapmak istiyoruz" diyenler vardır. Bütün iş sırrımızı dökeceğiz size. Ve bu ilkeleri anlarsanız emin olun siz de Oyungezer yapabilirsiniz, hem de oyun sektöründe olmasanız bile. İsterseniz ilaç satıyor olun, restoran işletin, ağır sanayide çalışın… yaptığınız her neyse Oyungezer olur. Oyungezer bir yoğurt markası da olabilir. Çünkü bizim için Oyungezer bir oyun dergisi olmasının ötesinde onun mutfağındaki değerler, bizim için Oyungezer güzel bir şey ve bizim güzel şeylere olan inancımız. İşte sizin için tek tek bütün hatalarımız…

Modern ekonomi pratiğinin tersi boyunca giden ve iş dünyasının değerlerini bir tarafına takmayan bir ekibin hikâyesini hangi ekonomi dergisi, niye anlatmak istesin ki? Ama biz kurallarla değil, değerlerle dönen bir dünyanın çok daha güzel bir yer olacağına inanıyoruz.

Hata 1: Şirketi aile ortamına çevirmek

"Yeterince uzun süredir iş hayatında olan herkes bilir ki şirketlerde as üst ilişkisi çok önemlidir. Eğer çalışanlarınızla mesafenizi korumazsanız tepenize çıkarlar, karın ağrısı olurlar. Bir patronun son isteyeceği şey, iş yerine laf yetiştiren çalışanlardır."

Biz bu işe girerken patronluk nedir bilmediğimizden bu mesafeyi pek koyamadık. Yalan söylemeyelim, kendi aramızda oturup konuştuğumuz, "Böyle olmaz, herkes tepemize çıkıyor, mesafe koyalım" falan dediğimiz oldu. Ama insanın hamurunda yoksa olmuyor, beceremiyorsun. Hep birlikte yiyip içtiğiniz, birlikte gülüp eğlendiğiniz, ay sonlarında aynı odanın farklı köşelerinde sızıp uyuyakaldığınız insanlarla nasıl mesafeli olabilirsiniz ki? Yukarıda tırnak içinde yazılanlara tamamen karşı olsak da doğru olduğunu söylemek lazım. Evet, bir şirket aile ortamıysa patronun tepesine de çıkarlar. Ama çıksınlar ne olur? Egonuz zedelenir biraz, dil dökmek zorunda kalırsınız bir sürü, başınız ağrır ara sıra. Yıllarca anne babalarımız bunu çekmedi mi bizden, ne kaybettiler? Aile ortamına sahip bir şirketin kazandıracakları yanında pek ufak dertler bunlar.

Mesela eğer bir parça aile ortamını yakaladıysanız insanlar işe ayaklarını sürüye sürüye değil daha şevkle gelirler. Bütün hafta boyunca hafta sonunu çekmezler iple. Bu bariz bir fayda. Ama daha önemlisi sizinle samimi olan çalışanlarınız sizinle konuşurlar. Benim çalıştığım, gözlemlediğim o kadar çok şirkette var ki insanların konuşmaması sorunu. İnsan çalışanlarını tanımadan, ne düşündüklerini, hissettiklerini bilmeden onları nasıl yönetir ki? Eğer bu samimiyeti yakalayamazsanız, sorunlarını dertlerini size anlatmaz, içlerine atar ve içten içe hem işten hem de sizden soğurlar. Sizin derdinizi anlatmanız da, kendi sorunlarınızı ve problemlerinizi çalışanlarınıza anlatmanız da mümkün olmaz. Bunlar konuşulabilse bile umursayan olmaz.

Daha da önemlisi eğer çalışanlarınıza karşı gerçekten samimi olursanız size gerçekten saygı duymaları için bir şans vermiş olursunuz. Sizin koyduğunuz mesafe, azar yeme korkusu, şirket disiplininden falan değil, bir yönetici olarak size, düşüncelerinize, emeğinize saygı duyarlar. Yani sentetik ve göstermelik değil, gerçek bir saygı. Bir yöneticinin sahip olabileceği daha değerli bir şey düşünemiyoruz.

Üstelik bu samimiyet sayesinde Oyungezer'de her istediğini eleştirmek serbesttir. Eğer hafızamız bizi yanıltmıyorsa bugüne dek bir şeyleri eleştirdiği için terslenen olmadı. Kabalaşmadığı, çirkinleşmediği, egosundan gelmediği sürece her şey konuşulabilir, tartışılabilir. Bu gerçekten önemli. Çünkü her dediğinize he diyen, sizin kararlarınızı

sorgulamayan çalışanlar, çok daha fazla hata yapacağınız anlamına gelir.

Bunları böyle ders anlatır gibi anlatmak istemiyoruz. O yüzden biraz daha somut örnekler verelim. Mesela Oyungezer'de patronla dalga geçmek, gülmek, kırıcı olmadığı sürece sarkazma boğmak serbesttir. Yani tutup da patrona "Hadi ordan bastıbacak, sen ne anlarsın?" denir mi? Vallahi denir. Eğer herkes buna gülebiliyorsa amaç karşındakini kırmak değilse neden denmesin?

Böyle çok peri masalı gibi de anlatmayalım. Hani bunları yüzde yüz başarıyoruz, süper insanlarız gibi bir hava oluşmasın. Zaman zaman egomuzun bizi bu yoldan saptırdığı da oluyor. Ama önemli olan aile olmaya inanmak ve ofis kültürünü bunun çevresine inşa etmek. Bunu başarabilirseniz egonuz yolunuza çıktığında bile saçma hareketlerinizin bir anlamı kalmaz. Mesela bir keresinde Tuğbek "Ofisin kapısına ben park edeceğim arabamı!" diye tutturmuştu. Orası onun yeri olacakmış da geldiğinde park yeri aramayacakmış falan. Patron kaprisi ya, bir hafta park etmedi kimse oraya. Ancak bu kadar sürdü, sonra kimse tınmadı, ilk gelen ofisin kapısına park etmeye devam etti. Eh kardeşim ofise en son sen geliyorsan en uzağa da sen park edeceksin, iki dakika yürüsen ölmezsin ya?

Aslında yukarıdaki örnek bu ortamın oluşmasının sadece üçümüzün bir çabası veya başarısı olmadığını da çok güzel gösteriyor. Oyungezer'in bütün çalışanları bizim patronluk taslamamamız, tasladığımızda haddimizin bildirilmesi, sorunların konuşulması, o samimi ortamın oluşması ama suistimal edilmemesi gibi konularda ellerinden geleni yaptılar. Bu hem sağlam karakter hem de cesaret isteyen bir şey. Ama böyle bir ekibin oluşmuş olmasını salt şans olarak görmüyoruz açıkçası, bizce mantıklı bir sebebi var. Çünkü oyun oynamasını bilen, hem kaybetmeyi hem de kazanmayı güzel beceren insanlarda çok kolay bulabileceğiniz özellikler bunlar.

Hata 2:
Para kazanmanın asıl iş olmaması

"Bir iş para kazanmıyorsa ve gelecekte de kazandıracak gibi değilse kapatılır. Eğer çok büyümüşseniz ve çok imkanınız varsa o zaman sosyal sorumluluk projeleri falan yaparsınız."

Çalışıyor, iş yapıyor olmamızın ilk amacının para kazanmak olması çok yanlış geliyor bize. Çünkü hayata bu açıdan bakıyorsanız o zaman bütün kararlarınızı para üzerinden vermeye başlarsınız. Karanlık tarafa giden yolun ilk basamaklarıdır bunlar. Elbette yaptığınız işin iyi ve mümkünse daha iyi kazandırmasını istersiniz. Karnınızı doyuracak, kiranızı ödeyecek, yaşınız ilerledikçe konfor seviyenizi yükseltecek sonuçta kazandığınız para ve bunlar her insanın hakkı olan şeyler. Ama yine de iş yapmanın ilk amacı olmamalı para kazanmak. Bunu kuru laf kalabalığı olsun diye söylemiyoruz, çok basit bir sebebi var. Günde yaklaşık 10 saati işle geçiriyoruz (sekiz saat mesai yalanını boş verin, hazırlanmak, gidip gelmek, aradaki öğle yemeği işin bir parçası değil sanki). Geriye kalan vaktin yarısı uykuyla geçiyor, diğer yarısı da size ait. Yani hayat, eğlence, aile, kültür, hobi aklınıza gelen ne varsa bu yedi saate sıkışmak zorunda. Kaldı ki işten yorgun gelindiğinden genelde o yedi saat televizyon karşısında malak gibi yatarak geçirilir. Çükü günün en verimli ve keyifli saatler işe ayrılmıştır, onun artığını yaşarsınız. Öyleyse günün büyük kısmını kaplayan o iş saatlerinin keyifli, tatmin edici ve güzel olması bu hayatta sahip olabileceğimiz en güzel şey değil midir? Yani iş sanki hayatın parçası değilmiş gibi davranarak, Dr Jekyll and Mr Hyde modunda yaşamanın anlamı ne ki?

Bunları ilk söyleyen biz değiliz herhalde. Ama genelde bunlar hep bireyler için söylenir, şirketler veya ekipler için değil. Hayatta tek derdiniz para olmasın, yaptığınız işten keyif alın, falan filan... Peki çalıştığınız şirketin işi gücü para kazanmaksa, yapılan işin anlamlı olması, insanların mutlu ve tatmin olması umurunda değilse, siz bunu nasıl yapacaksınız kuzum? Biz bu konuda baştan şanslıydık sanırım, çünkü "Abi ne iş yapsak da çok para kazansak" diye çıkmadık yola, dergimizi yapmak istiyorduk ve istediğimiz gibi yapmak istiyorduk. Başkalarının ağız kokusunu çekmek istemiyorduk, emeğimizin birilerinin Excel dokümanındaki üç beş rakamdan fazlasını ifade etmesini istiyorduk. Çünkü tutkumuz buydu, biz onun peşinden gittik. Açık konuşalım, eğer bu maceraya girmeseydik de girip bir yerlerde mavi veya beyaz yakalı gömleklerimizi giyseydik şu dört senede daha fazlasını kazanırdık. Sırf üçümüz değil, bu dergiye emek veren herkes için geçerli bu. Ama bu yola bir kere böyle girdik ve girince güzel olanın bu olduğunu, cebi tam dolu ama kendini yarım hisseden, yarım yaşayan biri olmaktansa cebin yarı, ama hayatın tam dolu olmasının daha doyurucu olduğunu gördük. Ve bu hissi bir kere yaşayınca geri dönmek, vazgeçmek mümkün değil.

Kazanmak kadar kaybetmeye de alışık, oyun oynamayı seven, deneyerek yolunu bulabilen insanlara ihtiyacımız vardı. Ve bu konuda öyle şanslıydık ki onları hiçbir yerde aramadık. Zaten hep yanımızdalardı.

Muhtemelen çoğunuz biliyordur, Oyungezer dışında da projelerimiz var. Çünkü hepiniz gibi biz de ekonomik korkulardan kurtulmak, daha iyi şartlarda yaşamak istiyoruz. Ama bizim için daima yaptığımız her şeyin merkezi Oyungezer oldu ve öyle olmaya da devam edecek. Çünkü bu dergi tutkumuzun peşinden gittiğimiz, hayal ettiğimiz, kendimizden daha büyük ve güzel bir şeyin parçası olduğumuzu hissettiğimiz, mutlu olduğumuz yer. Para bir şekil kazanılır, eğer aklınızı kullanıyorsanız, çok çalışıyorsanız kazanırsınız. İlla kamyon yüküyle kazanmak da gerekmiyor, çünkü sizi mutlu edecek paranın sonu yok, daima daha fazlası var. Ama güzel bir iş yaptığını düşünmek, hissetmek, iş hayatında insanı en çok tatmin eden şey. Zaman zaman bizim de sırf iş olsun diye yaptığımız, çok keyif almasak bile sabah akşam üzerinde çalışıp yetiştirmeye zorlandığımız işler oluyor. Ama o işleri bitirdiğimizde dönüp Oyungezer'e sarılabileceğimizi bilmek, diğer işlerin gelirleri sayesinde Oyungezer'in daha iyi olabildiğini, dört senedir zarar ediyor olmasının bir önemi olmadığını bilmek, yaptığımız iş kaldırım taşı döşemek olsa bile bizden bir şeyler götürmemesini sağlıyor.

Birlikte çalıştığın insanlara güvenmenin bedeli olabilir mi? Elbette. Maddi ve manevi zarar görebilirsiniz. Ama tam tersiyle kıyaslandığında oldukça küçük bir risk bu.

Hata 3: Çalışanlara Sorumluluğu Bırakmak

"Çalışanlara çok fazla sorumluluk verirsen hem işlerini düzgün takip etmezler hem de bir dolu hata yaparlar, bedelini sen ödersin. Sürekli başlarında duracaksın, yaptıklarını kontrol edeceksin, nefes almayacak ki düzgün iş yapsın."

Çağımızın en önemli sorunlarından biri güvenmemek. Güven denen duygu resmen elmas gibi oldu. Çok derinlerde saklanıyor, çok emek harcanarak elde ediliyor. Ama biz önce güvenmeye, sonra sorgulamaya alıştırdık kendimizi. Birine bir görev mi verdiniz? Oturur en baştan iş nedir, ne yapacağız diye konuşursunuz, fikirleri çatıştırırsınız, ondan sonra o sorumluluğu verdiğiniz kişiyi rahat bırakırsınız. Öyle bir iki gün değil, bir iki hafta, gerekirse bir iki ay. O iş yapılmasın, sarksın, dağılsın sorun değil. Çünkü her şeyden önce siz o sorumluluğu alan kişiye kendi alanını oluşturması, kendi kurallarını belirlemesi, işin ve yapılacakların kafasında oturması için zaman tanımalısınız. Her şeyin sınırlarını baştan çizer ve o sınırlarda kalması için baskı yaparsanız o sorumluluk sahibi nasıl verimli ve yaratıcı olabilir ki? Patronlar genelde çalışanlar kendi kopyaları olsun, her şeyi tam onların istediği gibi yapsın ister. Ama hiçbir işin tek doğrusu yoktur. Bırakın o işi yapan insan kendi yolunu bulsun, o yollar işliyor mu yoksa dağılıyor mu bir görsün, bu süreyi verin ona. Bırakın o iş sizin değil onun doğrularıyla yapılsın, doğru olduğu sürece ne önemi var ki? Biz bir çalışanın başka türlü mutlu olmasını, işini sahiplenerek ve severek yapmasını mümkün görmüyoruz. Takıldığı noktada, tıkandığında yardıma ihtiyacı varsa o size gelsin, siz başında zebellah gibi beklemeyin.

Elbette bu her zaman işlemeyecektir. Gün gelir, o çalışanın iki ay boş oturduğunu görürsünüz. İşe bir türlü adapte olamadığını görürsünüz. Ama o zaman hata ne çalışandadır ne de ona güvenmenizde. Belli ki yanlış görev için yanlış kişi seçmişsiniz, yanlış karar vermişsiniz, durum patron veya yönetici olarak sizin beceriksizliğiniz. O zaman ya o işi başkasına verir, o kişiye de başka iş verirsiniz ya da kolları sıvar ve o işin yoluna girmesi, çalışanın alışması için onunla birlikte çalışırsınız. O zaman biraz baskı kurmak, başa zebellah olmak gerekebilir ama bunu abartmazsınız ve işler biraz yoluna girince geri çekilip tekrar o alanı tanırsınız. Böyle böyle her iş yoluna girer. Ama cesur olmanız, korkmamanız, güvenmeniz gerekir. Bunun bedelini öder misiniz? Elbette! Maddi ve manevi zararları olur bu güvenin. Belki elinizdeki güzel bir işi kaçırırsınız, bir müşterinizi üzersiniz. Ama olsun, on seferden üçünde işe yaramıyorsa da diğer yedi işin beklentinizden iyi gittiğini görmelisiniz. Sizden ve yaptığı işten sıkılan on sorumlu ve vasat giden üç iştense gerçekten severek ve inanarak yapılan yedi iş daha iyidir. Yok on işten dokuzu dağılıyorsa o zaman yöneticiliği bırakıp haddinizi bilmek ya da oturup temelde neyi yanlış yaptığınızı düşünmek zorundasınız.

Ama bu işi verin, sonra da bir kenara çökün demek değil. Sorumluluk verilen kişi, işi sahiplenip belli bir raya oturttu mu sürekli yapılanları takip edip daha iyi olması için çaba sarf etmelisiniz. Belki yeni bir sistem önerirsiniz, bir kural koyarsınız, bir şeyleri eleştirirsiniz. Bunun için elbette yapılan işin kendisine, pratikte nasıl işlediğine ve sonuçlarına hakim olmanız gerekir. Bir fikriniz yoksa hiç karışmayın zaten. Ancak sizin müdahaleniz ne olursa olsun o baştaki adaptasyon sürecini her müdahaleniz sonrası vermeyi unutmayın, daha küçük ölçeklerde olsa bile. Ayrıca bu her çalışan için geçerli olabilir, derginin bir bölümünün editörü veya ofisin aşçısı fark etmez.

Elbette bu ilkenin, onunla beraber ilerlemesi gereken bir de kardeşi var, çalışanlarınıza fazlasıyla şans tanımak. Çünkü onları özgür bırakıp hata yapma hakkı veriyorsanız, ne kadar hata yaparlarsa yapsınlar arkalarında durmanız gerekir. Birilerini hem özgür bırakıp hem de üç beş hata yaptı, performansı düştü diye işten kovarsanız bu resmen zalimlik olur. Bir çalışan sürekli hata yapsa, performansı düşük olsa bile vazgeçmiyoruz biz. Gerekirse sabırla yıllarca katlanıp düzeltmeye, geliştirmeye çalışıyoruz. Bu pek çok kişiye saçma gelebilir. Ama bir önceki maddede bir aileyiz demiştik ya, aileler sevdiklerinden vazgeçmezler. Gerekirse yıllarca katlanırlar birbirlerinin hatalarına. Bunu yapmıyorsanız aileyiz de demeyeceksiniz. Eğer sürekli problemleri olan bir çalışansa ve asla düzelmeyecekse zaten büyük olasılıkla o ailenin içinde hissetmiyordur kendini, sonradan bozan biri varsa da bir noktada o da ayrılacak, uzaklaşacaktır. Bugüne dek kimseyi kovmak zorunda kalmadık. Çok çok büyük bir terbiyesizlik yapılmadığı veya maaş ödeyemez hale gelmedikçe de salt yaptığı işten memnun değiliz diye kimseyi kovmayacağız. Çünkü çalışanların performansının kötü olması onlardan önce yöneticilerin hatası ve eksikliğidir, o çalışanın gelirini kaybetmesi, sorumluluğu tek başına üstlenmesi anlamına gelir, bu adaletli gelmiyor kulağa.

Ama bu "çalışanlara şans tanımanın" da vazgeçilmez bir yeğeni var; iyi iş çıkaranı ödüllendirmek. Çünkü iyi iş yapmayanları kovmuyor veya cezalandırmıyorsanız iyi çalışanları ödüllendirmelisiniz ki demoralize olmasınlar. "Ben salak mıyım çalışıyorum" derken bulmasınlar kendilerini. Ödülün bir yolu daha fazla para vermek elbette. Elden geldiğince bunu yapıyoruz ama sonuçta bütçeleri belli bir şirketiz ve maddi ödüllerin verdiği motivasyonun kısa süreli olduğunu düşünüyoruz. Bize sorarsanız asıl ödül daha fazla güvenmek, daha fazla sorumluluk ve özgürlük vermek. Bunun getirdiği bir riski baştan söyleyelim. Bu fazla sorumluluk ve özgürlük verdiğiniz kişi yarın öbür gün yaptığı her neyse, bütün kaynaklarıyla birlikte alıp götürüp kendi işini kurabilir. En güzel örneği, bizim Oyungezer'i böyle kurmuş olmamız. Vogel'de artık dergimizi öyle bir umursamıyordu ki insanlar, editoryal yönetimden grafiğine, baskısından reklamına her şeyine biz koşar olmuştuk. Dergiciliği öğrenmiştik. O yüzden "Hadi gidin Doğan'da çalışın" dedikleri gün "Madem her şeyi biz yapıyoruz, neden kendi dergimizi kurmuyoruz" demekten çekinmedik. Eğer bize "Siz yazınızı yazın, başka bir şeye karışmayın" denmiş olsaydı belki cesaret edemeyecektik, belki beceremeyecektik. Bunu baştan bilin ve kabul edin. Bunda yanlış olan bir şey yok. Bir insan bir işin her şeyine kendi koşuyorsa yarın öbür gün kendi işini kurması da hakkıdır. Kimse sonsuza dek sizinle çalışmak, ailenizin üyesi kalmak mecburiyetinde değil. Ve bir gün bu başınıza gelirse sizin için bireysel kayıp gibi görünse de o yeni bir aile kurduğu için mutlu olun, inandığınız değerler başka bir ailede daha yaşatılabileceği için mutlu olun, güzel insanlar ve aileler çoğaldığı için mutlu olun, aynı çocuklarını evlendiren bir anne veya baba gibi, içiniz yansa da mutluluk gözyaşları olsun döktüğünüz.

Hiçbir işin tek bir doğrusu yoktur. Bırakın o işi yapan insan kendi yolunu bulsun, o yollar işliyor mu yoksa dağılıyor mu bir görsün. O iş sizin değil onun doğrularıyla yapılsın, doğru olduğu sürece ne önemi var ki?

Hata 4: Her türlü paylaşıma açık olmak

"Ağzını kapamasını bilmeyen şirket bir başka tarafını açmış demektir. İçinizi saklayın, çalışanlarınızı saklayın, ilişkilerinizi, projelerinizi saklayın. Bariz kazanımı göremiyorsanız yardımlaşmayın, eğer yardımlaşmada sizden daha fazla kazanan bir taraf varsa yardımlaşmayın."

Oyungezer'in eski derginin ekibiyle girmek zorunda kaldığı tartışmalar yüzünden kavgacı bir imajı oldu ne yazık ki. İmajının neye benzediğini bir yere kadar dert eden insanlar olduğumuzdan bunu değiştirmek için çok çabalamadık. Bunu çok havalıyız anlamında söylemiyorum, bizce bu konuya biraz kafa patlatmalıydık. Olduğumuz gibi görünmek ve tanınmak için daha fazla emek verebilirdik. Kendi reklamına çok düşkün olmak gibi bunu az önemsemek de bir hata. Ayrıca duygularını bir kenara koyabilen insanlar olmadığımız için zaman zaman celallenebiliyoruz da. Bundan daha sakin kalınabilir aslında.

Ama Oyungezer kurulduğu ilk günden bu yana diğer çocuklarla oynamaya hevesliydi. Kendi başımıza yapıp bitirdiğimiz işlerden çok başkalarıyla ortak yaptığımız şeylerden zevk aldık. Eğer bize bir faydası olmayan projelerse, sadece destek oluyorsak daha da zevk aldık. Kulağa çok mazoşist gelmesin lütfen. Çok pratik bir şey bu aslında. Çünkü dünyada birine karşılıksız iyilik yapmak kadar iyi hissettiren bir şey daha yoktur. Eğer birine iyilik yapıyor, destek oluyor ama iyi hissetmiyorsanız bilin ki karşılığında beklentiniz olduğu içindir. O beklentiden kurtulun, muhteşem hissedeceksiniz.

Ama burada sınırları iyi çizmeniz gerekiyor. Çünkü bir hayır kurumu değil, ticari bir şirketsiniz. Her gelene karşılıksız destek olalım derseniz sonu gelmez, mantığınızı asla bırakmamanız gerekir. Mesela iyilik yapmaya bu kadar meraklıysak derginin fiyatını 1 liraya düşürüp okurlarımıza büyük bir iyilik yapabiliriz, öyle değil mi? Ama bir sonraki ay dergi çıkmayacağından aslında okurlara kötülük olur bu, sevdikleri bir şeyden mahrum ederiz. Ya da kendi çıkarları için sizi kullanan kişilere karşılıksız destek olursanız iyi niyetiniz suistimal edilir. Peki biz sınırlarımızı nerede çektik? Eğer kişisel kâr amacı gütmeyen, herkesin, bütün oyuncuların ve oyun sektörünün faydasına bir proje varsa ortada sınır falan koymadık, elimizden gelen neyse yaptık, kullanılmaktan, fayda sağlamaktan zevk aldık. Elden geldiğince bu tip desteklerin karşılığında bir beklenti oluşturmamaya da çalıştık. Eğer ticari bir konuda destek isteyen varsa harcadığımız emek ve kaynak konusunda daha muhafazakâr olduk ve ne kadar destek olacağımızı karşımızdakinin iyi niyetine ve karakterine bakarak belirlemeye çalıştık. Onların başkalarına desteği olup olmadığını, paylaşımcı olup olmadıklarını görmeye çalıştık.

Bilgi paylaşıldıkça büyüyen, saklandıkça çürüyen bir şey. Onu paylaşırken sizi sınırlayan tek şey, başkalarına ait gizli bilgileri paylaşmamak ve doğruluğundan emin olmadığınız şeylerle insanları yanıltmamak olmalı.

Bu konuda belli katı kurallar da koyduk; mesela kâr amacı gütmeyen projeler haricinde ücretsiz reklam kullandırmamak gibi. Dergilerde o kadar hunharca suistimal edilen bir konu ki bu, sınır koymak zorundaydık. Yoksa okurlarımızın okumaya hakkı olan sayfalardan ciddi şekilde feragat etmek zorunda kalacaktık. Ama bize ulaşan, kapımızı çalan herkesle elden geldiğince oturup konuşmaya, fikirlerimizi, düşüncelerimizi ve bilgimizi paylaşmaya çalıştık. Biz burada kimlere nasıl yardımcı olduk, neler yaptık, ne kadar vefalıydık örneklerine, hikâyelerine girmeyi, isim vermeyi çirkin buluyoruz. Dönüp de böbürlenmek için yapmadık bu yardımları çünkü. Ama geçen dört senede oyun ve teknoloji sektöründeki 200'ün üzerinde firma veya kişi Oyungezer'in bilgi ve birikimlerinden faydalandı. Yani nerdeyse her hafta yeni birileriyle oturup konuştuk durmadan. Bunların bir kısmı aklındaki proje hakkında fikir isteyenlerdi, bir kısmı Türk oyun sektörünü anlamaya çalışan kişilerdi. Oyunculara yönelik nasıl çalışmalar yapması gerektiğini merak eden teknoloji firmaları da oldu, yaptığı oyun hakkında fikir isteyen amatör geliştiriciler de.

Asla bilgiyi paylaşmaktan korkmadık. Çünkü bilgi paylaşıldıkça büyüyen, saklandıkça çürüyen bir şey. Bugün Oyungezer ailesinin en büyük ekmek kapısı bilgi. Açık konuşalım, paketleyip satıyoruz… Her ay Oyungezer'in parasını öderken satın aldığınızın boya ve selüloz olduğunu veya bu parayı sırf espri yeteneğimize verdiğinizi düşünmüyoruz. Öyle olsa her hafta Uykusuz alsanız yeterdi, bize ne gerek var? Ya da bir firma bir etkinliğimize sponsor olduğunda, onlar için bir proje yönetmemizi istediğinde kara kaşımız gözümüz için bizi seçtiğini düşünmüyoruz. Bizim işimiz bilmek ve bildiğini işleyip insanlara sunmak. Bu dergi de olabilir, web sitesi veya bir oyun turnuvası da olabilir. Peki bu bilgi nereden geliyor biliyor musunuz? Yarısı okumak, düşünmek, izlemek ve bir şeyleri denemekten. Diğer yarısı bugüne dek bilgi paylaştığımız insanlardan.

Bilgi paylaşımında başarılı olmanın sırrı kime ne kadar bilgi verdim, kimden ne kadar bilgi aldım hesabına hiç girmemek. Sizi sınırlayan şeyler başkalarına ait gizli bilgileri paylaşmamak ve doğruluğundan emin olmadığınız şeylerle insanları yanıltmamak olmalı. Yoksa bilgi bir salgın gibi yayılır, öyle teraziyle değiş tokuş edilen bir şey değildir. Üstelik bilgi paylaştığınız herkesten istisnasız bir şeyler öğrenirsiniz. Çok basit bir örnek verelim hemen. Bir kafede oturuyorsunuz, yanınıza bir okur geldi. Tanıştınız, iki kelime dergi üstüne konuştunuz, sonra oyunlarla ilgili aklındaki birkaç soruyu sordu size. Siz cevap verdiniz, teşekkür etti, gitti. Okurla sohbet etmenin keyfi, sizi seven, takip eden insanları canlı canlı karşınızda görmenin güzelliği size yeter. Ama onun ötesinde o okurdan az önce çok önemli bir bilgi aldınız, neleri merak ettiğini, nelerin aklına takıldığını, hangi oyunlarla ilgilendiğini öğrendiniz. Bütün bir ekip bunu sürekli ve farklı farklı ortamlarda yapınca, bütün bu kırıntılar bir araya gelince o kadar güçlü hale gelir ki. O zaman dergide neye yer vereceğinizi bilirsiniz, bir oyun firması oyuncuların ne istediğini sorduğunda cevap verebilirsiniz, belki o konuşmada size gelen bir soru yepyeni bir proje için ışık yakar kafanızda. Bu küçük sohbet bir okurla değil, amatör bir oyun geliştiricisiyle yaşansın, veya bir firmanın temsilcisiyle; siz bilgiyi paylaştığınız sürece bilgi de size akar.

Daha da keyiflisi, bir dostluğu başlatmanın en güzel yoludur bilgiyi paylaşmak. Güven ilişkilerinin kurulması, samimiyetin oluşması için harika bir katalizördür. Sizden bilgiyi cımbızla çeken biri sizi nasıl tanısın, size niye güvensin ki? İş hayatında eski deyimle "çevre", yeni adıyla "network" yapmak denen çok popüler bir olgu var ya, biz gelene gidene kart dağıtmakla, Facebook, Twitter ve LinkedIn'den insan eklemekle olacağına inanmıyoruz. Bizce yolu bilgiyi paylaşmak. Sizi hiç tanımayan insanlar yığınının kime ne faydası var?

Bu geçen dört senede belki çene çalmaya çok vakit harcadık. İçimize kapansak, çalışmaya daha fazla vakit kalırdı. Ama şimdi dünyanın dört bir yanında tanıdığımız, sevdiğimiz insanlar var. Belki pek azıyla gerçekten iş yaptık, maddi bir faydaları olmadı bize. Ama insanları tanımak, onlardan bir şeyler öğrenmek, vizyonunu geliştirmek ve ara sıra denk geldikçe birer kahve söyleyip bunu tekrarlamak kadar harika bir şey. Zor bulunur iş yaşamında.

Bunun bize getirdiği iki büyük problem oldu. Çevreniz genişleyince, herkesle konuşmaya, paylaşmaya ve iş yapmaya hevesli olunca illa ki birilerinin ayağına basıyorsunuz. Bugün Oyungezer oyun ve bilgi teknolojileri sektörü içinde bir hub gibi çalışıyor. Bilginin aktığı, insanların birbiriyle tanıştığı, paydaşlıkların oluştuğu. O kadar çok proje ve fikirde çöpçatanlık yaptık ki, sayısını biz de bilmiyoruz. Mesela oyun firmalarıyla BT firmaları arasında köprü olmak asli görevimiz haline geldi. Paylaşıma gerçekten inanmayan ve statükonun değişmesini istemeyen insanların bundan rahatsız olması kaçınılmaz. Ayrıca böyle bir pozisyonunuz olması her türlü tartışmanın ortasında kalmanız, sürekli taraf olmaya zorlanmanız anlamına geliyor. Siz bunları ne kadar istemeseniz de, ne kadar kaçınmaya çalışsanız da gelip sizi buluyor.

İkinci problem, sizin bütün paylaşım çabalarınız aklınızla ve enerjinizle sınırlı. İmkanlarınızla demiyoruz, çünkü biz daima her şeyin mümkün olduğuna inanırız. Bir şey olmuyorsa ya aklımız yetmemiştir ya da enerjimiz. Bugün biri gelip "Ben oyun yapacağım, bana yirmi milyon lira bulun" dese bunu yapabilecek imkanlara sahibiz. Sadece bununla uğraşacak aklımız ve enerjimiz yok, o yüzden boşuna gelip sormayın =). Ama siz ne kadar çok insanla paylaşırsanız ve ne kadar çok destek olursanız, daha fazlası için de talep oluşturuyorsunuz. Çünkü tanıştığınız her insan yeni bir insanı, her proje yeni bir projeyi getiriyor beraberinde. İşte o zaman aklın ve enerjinin sınırındaki duvara tosluyorsunuz. Sizinle bir şeyler paylaşabilecek bir sürü insanı yüzüstü bırakıyorsunuz. Bazen sizden destek isteyen güzel bir projeye sırf e-postalarına cevap vermediğinizden ya da kendi içinizde bir oturup konuşmadığınızdan yardımcı olamıyorsunuz. Ya da aklınız o projenin ne kadar değerli olduğuna basmıyor. Olup bittikten sonra "yahu ne güzel bir şeymiş, keşke daha çok destek olsaydık" derken buluyorsunuz kendinizi. Bir gün mutlaka cevap yazacağım diye gelen kutusunun bir kenarında kalan okuyucu mektuplarından hiç bahsetmek istemiyorum. Bunlar beraberinde kendin hakkında hayal kırıklığı ve hatta bazen utanç getirebiliyor. Kendini önce kahramanlaştırıp sonra zayıf kaldığında kötü davranmak da bir ego tuzağı. Hayır, sonsuz aklımız

veya enerjimiz yok, elimizden gelenin en iyisini yapıyoruz sadece, herkes gibi. Bugüne dek paylaşamadığımız, destek olamadığımız ve yüzüstü bıraktığımız herkesin bunu anlamasını ummak dışında yapabileceğimiz bir şey yok. Yoksa inanın çok isterdik.

Hata 5: Daima başka bir yol olduğuna inanmak

"Bir işin nasıl yapılacağı belliyse o şekilde yapılır. Aşikar olanı yapmak yerine sorgulamak, Amerika'yı yeniden keşfe çalışmak zaman kaybıdır. Ayrıca bir şey çalışıyorsa çalışıyordur, yeterince iyiyse iyidir, daha fazlası için çabalama."

Yazının burasına gelebilecek kadar okumayı ve Oyungezer'i seven insanlar eminim ki bir yerlerde "Yahu bu dergi niye zamanında çıkmıyor, bir de onu anlat hele" demiştir. Pek çok sebebi var ve bunların içinde ehli keyiflik, fazla oyun oynamak, matbaalara söz geçirememek gibi bizden (akıl ve enerji bu da) kaynaklanan bir sürü şey var. Ama en çok karşımıza çıkanı, illa her şeyi çok iyi yapacağız diye tutturmamız. Hadi illa o oyunu da inceleyeceğiz. Yahu inceleme o oyunu! İnceledin diye daha mı çok satacak dergi, inceleme lanet olası, ay başında çıkmazsan daha az satarsın. Yok illa inceleyeceğiz. Bu sayfa daha iyi olabilir, bütün yazıların üzerinde uzun uzun çalışalım. Yapma! Yapma, artık çıkar şu dergiyi! (Safsata mı? Bugün ayın ikisi ve biz halen bu yazı daha iyi olsun diye sekizinci kez üzerinden geçiyoruz. Halbuki bu yazıyı atıp sayfa sayısını azaltsak daha erken çıkabilir dergi). Bütün bunları başarıp aynı zamanda ay başında piyasada olmanın da mümkün olabileceğini biliyoruz. Bu bizim beceriksizliğimiz elbette. Ama şunu da görmek gerekir ki bu ülkede pek yaygın olan bir şey bu ikilem. Bu ülkede iş yapan kaç kişi bütün imkan ve olanaklarıyla çalışabiliyor ki? Bizden örnek verirsek, gelişmiş ülkelerdeki oyun dergileriyle aynı kalitede olalım istiyoruz. Ama o adamlar en kötü ihtimalle senin on mislin fazla satıyor, on mislin reklam geliri var ve oyun firmalarıyla arası on misli iyi, çünkü oyunlar da on misli satıyor. Senden üç hafta önce alıyorlar oyunu, senin aman dergim ayakta kalsın diye yaptığın işlerle uğraşmaları gerekmiyor. Bu imkanlarla onların standardını yakalamak için süper bireyler olman lazım, biz değiliz.

Kaldırımı döşeyen adamın da karşısında bu sorun, kargocunun da. Ama bu ülkedeki şirketlerin çoğu işin gerekleri ve gelirindense ürünün kalitesinden ödün vermeyi tercih ediyor. Kaldırım döşeyen işi geç verip parası kesilsin istemiyor, kargocu arada üç beş kargo kaybolmasına veya çalışanının kaba sabalığına göz yumuyor. Biz tersine inanıyoruz. Evet, dört senedir her ay rakibimizden geç çıkıyoruz piyasaya, evet bunun iş mantığı içinde hata olduğunu biz de biliyoruz. Ama biz müşterimizin bize duyduğu saygıyı, ürüne verdiği değeri piyasanın klasik kurallarından daha fazla önemsiyoruz. Hem kendimize, hem ürettiğimize, hem de onu satın alana duyduğumuz saygıdan bu. İnanın öyle çok kararlılıkla veya bilinçle olan bir şey değil, istesek de tersini yapamıyoruz.

Egonun delirdiği, çılgınlığın yükseldiği anlarda bol bol nefes alıyoruz, kötüye değil iyiye odaklanmaya çalışıyoruz. Kararları kötü duygularla alıp almadığımızı yokluyoruz. Evet, bu acımasız dünyada iyi ve güzel kalmaya çalışmak zor.

Ama bu geçen dört sene gösterdi ki ürüne ve müşterine duyduğun saygı, piyasanın klasik kurallarından önemliymiş. Çünkü dört senedir hiç durmadan satışını artırıyor bu dergi. Dört senedir bu derginin okurları dergi ayın onunda bile çıksa sabırla bekleyerek, her gün gidip sorarak, ne yapıp ne edip o dergiyi alıyor. Çünkü sen müşterine saygı duyarsan, parasını hortumladığın bir salak olarak değil, hakkını vermen gereken velinimetin olarak görürsen, müşterin o saygıyı iki misli saygı, üç misli vefa ile geri ödermiş. Şu an camı açıp şu İstanbul'a "Şehir efsanesi değilmiiiiş!" diye bağırsak nasıl rahatlayacağız... Derginin çok geç çıktığı aylarda satış rakamımızı nasıl beklediğimize inanamazsınız. Acaba bu ay vazgeçtiler mi bizden, sıkıldılar mı beklemekten, unuttular mı bizi diye tırnaklarımızı yiyoruz. Ve o rakam gelip de sizin bizi bırakmadığınızı gördüğümüzde nasıl hissediyoruz biliyor musunuz? Ameliyathane kapısında bir yakınınızın haberini beklediğinizi düşünün ve doktorun gelip mutlu haber verdiğini... İnsanın içinden sarılmak geliyor, sıkı sıkı sarılmak.

Böyle çalışmanın büyük dertleri de var tabii. Önceliklerin ve çalışma tarzın farklı olunca eleştirilmekten kurtulamazsın. Farklı olan herkes bilir, o eleştirilerin sonu gelmez. Seksenlerde uzun saçla dolaşan rakçı abilere sorun. Eleştirilerin sebebini bildiğimizden demoralize olmamaya ve bu eleştirileri pozitife çevirip çalışma şevki haline getirmeye, dergiyi daha erken çıkarmaya çalışıyoruz. Ama çok yoğunlaşıp acımasızlaştığında eleştiriler kulağımıza şöyle gelmeye başlayabiliyor.

- Oyungezer n'oldu, dergi çıktı mı?Ayın üçü oldu bak.
- Hocam yetiştiremedik daha iki inceleme bir de dosya konusu var. Bir iki gün daha verseniz? Ama emin olun çok güzel olacaklar.
- Ne iki günü, koskoca 30 günün vardı neden yapmadın? Zaten üç gün gecikmişsin, bütün ay oyun oynadın yine di mi!
- Yok hocam Battlefield ay sonunda çıktı ya.. düzgün incelemek istedim, hakkını vere …
- Sus konuşma bir de. Bak arkadaşın yapmış o nasıl yapıyor!
- Hocam ama oyunu oynamadı ki …
- Bak konuşuyor hâlâ. Kaybol gözümden git bitir bir an önce, bir daha da böyle olursa almam dergini ona göre.
- Peki hocam.

Ahval ve şerait bu olunca üstüne yapabileceğin tek bir büyük hata var: Yeni bir şeyler denemek. Yani hem iyi yapacağım diye gecik, bir de üstüne yeni bir şeyler dene. Bu kadarı tam anlamıyla manyaklık ve tam da bize göre. Hani bir atasözü vardır, "İşleyen demir pas tutmaz" diye. Ne kadar da doğrudur. Onun yanına bir tane daha eklemek istiyoruz biz, "Sürekli baskı alan yazıcının kalitesi bozulur" diye. Hep aynı şekilde yapılan bir işin kalite eğrisi önce hızla yükselir. Birkaç kere yaptıkça ustalaşır çünkü insan. Ama zamanla, hissettirmeden, yavaş yavaş düşmeye başlar. Çünkü her şey otomatiğe biner, refleksleşir, farkındalık ve özen azalır. Bu yüzden sürekli bir şeyler denemezseniz kaliteniz düşer, körelirsiniz, yeni şeyler öğrenemezsiniz. Denemek öğrenmenin, bilgiye ulaşmanın en güzel yollarından biri. Ama dergi çocuk oyuncağı olmadığı ve insanlar sürekli değişip duran yayınlarla bağ kuramadığı için bu konuda uçup kaçmamaya, dikkatli davranmaya özen gösteriyoruz. Bu yayıncılığın önemli bir kuralı, taze tutmak ama yıllanmışlığını bozmamak, yani dergi dediğiniz peynir gibi bir şey. Ama kendi içimizde kulağa çılgınca gelse bile bir şeyleri denemekten çekinmiyoruz. Kimisi tutuyor, kimisi tutmuyor. Mesela mesai dediğin 10:00'da başlar mı? Salak olmak lazım bunu yapmak için. Biz de şaşırdık ama tuttu ve daha iyi oldu, boşuna sabah dokuzda telefon açmayın ofise. Ama her gün işe bir on beş dakika meditasyon yaparak başlayalım demiştik, onu yürütemedik. Olsun varsın, denedik ve bir şeyler öğrendik.

Mesela şu abonelik mevzusu. Deniyoruz, halen deniyoruz, daha iyi yapmaya çalışıyoruz. Elimize yüzümüze bulaştırdık mı? Evet. Üzdüğümüz okurlar oldu mu? Evet. Ama iyi olması için çok çalıştık, okurlar mağdur olmasın diye uğraştık, mağdur olan herkesle tek tek ilgilenmek için çabaladık. Denemeden öğrenemezsin, hata yapmadan doğruyu bulamazsın. Yeni bir şeyler denemek cesaret ister. Üstelik sadece ilk adımı atacak değil, devamını getirecek cesaret lazım. Üstelik ne kadar çok denersen, denemek konusunda da o kadar ustalaşırsın.

Hata 6: İş hayatı iyilik ve güzellik üstüne kurulabilir

"İş hayatı acımasızdır. Atmayana atarlar, vurmayana vururlar, ananı bile bellerler!"

Cennetten gelen melakeler değiliz. Bilerek veya bilmeyerek birilerine kötülüğümüz de dokunmuştur, hak da yemişizdir, gönül de kırmışızdır. Kendimizi olmadığımız bir şey gibi gösterip cilalamanın anlamı yok. Ama iyi insanlar olmak için, iyi bir şirket olmak için, iyi bir dergi olmak için, hem kişi hem de ekip olarak güzel bir gönüle sahip olmak için çalışıyoruz, en azından bunu umuyoruz. Ama gerçekten çok zor çünkü iş yaşamı, bırakın iş yaşamını, içinde para olan her yer çok acımasız. Bazen sanki herkes sizi karanlık tarafa çekmek için çabalıyor gibi hissediyorsunuz. Egonun delirdiği, çılgınlığın yükseldiği de oluyor. Bol bol nefes alıyoruz, kötüye değil iyiye odaklanmaya çalışıyoruz. Kötü duygularla karar alıp almadığımızı yokluyoruz. Evet, bu acımasız dünyada iyi ve güzel kalmaya çalışmak çok zor. Ama hepimiz çabalamak zorundayız. Çünkü çabalamazsak daha da kötüye gidecek, daha da delirecek.

Bütün bu acımasızlığı başkaları yaratmış da biz içine düşmüşüz, bir kişinin veya siyasi düzenin marifetiymiş diye düşünmenin alemi yok. Ne Tanrı katından emir böyle olması, ne uzaylıların oyunu, ne de Amerikan marifeti. Binlerce yıldır insanlar ufak ufak kurdu bu sistemi ve bugün göze acımasız ve kötü gözüküyorsa insanlık olarak sorumluluğunu paylaşmalıyız. Ve daha güzel olmasını istiyorsak küçük küçük adımlarla üstümüze düşeni yapmalıyız. Ortada saldırılacak bir düşman, adı bağırılacak bir insan, taşlanacak bir bina yok. Daha iyi ve güzel olması için tek yapmamız gereken küçük küçük o yönde adımlarımızı atmak, düzeni daha güzele doğru sürük-

Birbirinin alternatifi olan doğrularla dolu bir dünyada yaşıyoruz. Burada anlattıklarımızın hiçbirinin de ilk kez bizim tarafımızdan keşfedildiğini ya da tek geçerli doğru olduğunu düşünmüyoruz. Bu yazıda ve bizim deneyimimizde yeni ve güzel bir şey varsa, satır aralarında gizlidir.

lemek. Bunun için uğraşırken yenik veya güçsüz hissettiğiniz çok olacak. O kadar büyük bir şeyi o kadar küçük adımlarla değiştirmeye çalışıyorsunuz ki yarattığınız etkiyi görmenize imkan yok. Ama her şeye rağmen inancınızı kaybetmemeniz gerek. Sadece şunu düşünün, bu dünyayı daha acımasız ve çirkin hale getirmeye çalışanlardan mı olmak istiyorsunuz yoksa daha güzel hale getirmek isteyenlerden mi? Evet acımasızların sayısı bizden fazla olabilir, dünya daha kötü hale gidiyor olabilir. Ama en azından güzel çabalar, kötü taraftakileri yavaşlatıyor, bunu bilmek yetmez mi?

Star Wars: The Old Republic çıkmış, siz de alıp Jedi'ların tarafında oynamaya başlamışsınız. Oyunun ilk gününden "Lanet olsun, evrende çok kötülük var. Ben hiç gücü olmayan zavallı bir Padawan'ım. Koskoca Sith'e nasıl karşı gelebilirim, en iyisi karanlık tarafa geçeyim de ezilmeyeyim" der misiniz? Gerçek hayatta bunu niye yapasınız? Evet, karanlık taraf pek havalı diye oyuna direkt kötü tarafta başlamış da olabilirsiniz. Ama emin olun karanlık tarafın size getireceği hiçbir mutluluk yok. Belki oyun oynarken havalı veya eğlenceli olabilir ama bu sadece oyunun mekaniğine karanlık taraftakilerin çektiği acı, öfke ve nefret eklenmediğinden. Bize Star Wars evreninde Anakin Skywalker kadar acı çekmiş bir karakter daha söyleyebilir misiniz? Emin olun bu dünyada hem kötü hem de mutlu olan tek bir insan bile yok. Sadece mutlu gözükmek için çok çabalıyorlar.

İyi ve güzel olmayı da kafanızda sinemalaştırmayın. Hayır, Luke gibi babanızın hocasını ve kılıcını bulup gidip evreni kurtarmayacaksınız. Yapılması gereken çok basit. Hayatınıza erdemler katmaya çalışın. Ufak ufak, küçük küçük kendinizde güzel şeyler biriktirin. Zaten o yaptıklarınıza, düşüncelerinize, ilkelerinize yansıyacaktır. Çok küçük şeylerle başlamak yeterli. Karşınızdakinin sözünü kesmemeye çalışmak mesela. Daha az yalan söylemek, başkalarının hislerini önemsemek. Erdem nedir biliyorsunuz, herkes biliyor, saymamıza gerek yok. Ve erdem dediğimiz şeyin bireylere has olduğu, şirket ve ekiplerin bundan muaf olduğu yanılgısını atın kafanızdan. İster patron olun, ister çalışan, sizin sorumluluğunuzun parçası bu. Aynı kendiniz gibi şirketinizde de ufak ufak küçük şeylerle daha iyiye gidebilirsiniz. Mesela ofisinizde geri dönüşüm yapmaya başlayın, çalışanların şartlarının daha iyi olması için küçük değişiklikler önerin. Sizin ve ekibinizin karakterini belirleyen ve değiştiren şeyler, böyle ufak detaylardır.

Good Luck & Have Fun

Evet, bu yazı zıvanadan çıkmaya başladı, odağını da kaybetti ve gittikçe duygusallaşıyor. Toparlamanın vakti geldi de geçiyor. Size bir parça iş dünyamızı açmaya çalıştık. Ama bahsettiğimiz şeyler ilkelerimiz, inandıklarımız. Bunlardan hiçbirini dört dörtlük yaptığımızı iddia edemeyiz. Muhtemelen çoğunda dörtte birdeyiz henüz. Daha dört sene oldu, hâlâ çok genciz. Ayrıca hiçbiri ilk olarak bizim keşfettiğimiz şeyler değil. Biz sadece kör cehaletimizle bilinen bazı hataların sınırlarını zorladık ve orada güzel şeyler bulduk. Bu yüzden bu yazıda ve bizim deneyimimizde yeni ve güzel bir şey varsa, detaylarda, satır aralarında gizli olmalı.

Ayrıca bunların hiçbiri tek doğru değil. Bunlara alternatif doğrularla dolu dünya. Her hatamızın altına tırnak içinde yazdığımız şeylerin yanlış olduğunu da düşünmüyoruz. Ama bizim için doğru değiller, olamazlar. O tırnakların arasındaki cümleler, eğer başarı ölçütünüz para ise, size başarıyı getirecektir muhakkak ama biz Oyungezer'de bu ölçünün birimini mutluluk olarak koyuyoruz. Mutluluğun yolunun o cümlelerde olmadığını iddia ediyoruz sadece.

Biz ilkelerimiz ve bu çalışma yöntemimizle dört senede çok yol kat ettik, beklentimizin ötesinde işler başardık. Ama unutmayın ki güzel olan her şey kırılgandır da. Başardıklarımızı kaybetmek, ilkelerimizi yitirmek onlara sahip olmaktan çok daha kolay. Bizim için halen bir dolu şey pamuk ipliğine bağlı ve üç ay sonra iflas etsek inanın buna en az şaşıracak olan bizleriz. İş hayatı halen acımasız ve bizim başarısız olmamızdan zevk alacak çok kişi var. Ama hiçbiri umurumuzda değil, korkmuyoruz. Yarın Oyungezer'i kapatmak zorunda kalsak, kaybettik diyeceğimiz hiçbir şey yok. Bundan dört sene önce beyaz yakalı gömleklerimizi giyebilirdik, yarın da giyeriz. Önemli olan varmak istediğimiz yer değil, gittiğimiz yol, olduğumuz kişi, sahip olduğumuz aile. Ve bu kazandıklarımızı, dört senedir hissettiklerimizi hiçbir şey elimizden alamaz. Asla pişmanlık duymayız. En kötü ihtimaller gerçekleşse bile bu dört sene ömrümüzün en güzel parçası olarak kalacak. Bunu parayla, kariyerle sağlayamazsınız. Kır çiçekleri, yosunlardan daha kırılgandır. Kolay kolay tutunamazlar. Ama bu durum çiçeğin güzel olduğu gerçeğini değiştiremez asla, o çiçeğe olan aşkı değiştiremez ve yosunun kötü koktuğu gerçeğini =)

Belki de en önemlisi bütün bunları hep birlikte başardığımızı görmek. Emek veren herkesin, gönül veren herkesin, yazan elin, okuyan gözün, hatta düşman kem gözün, omuz atanın, köstek olanın payı var bugüne gelmemizde. Bu ilkeleri, bu hataları yaratan da biz değiliz sadece, bu hamurda hepimizin eli var. Farklı doğrular bunlar, el gözüyle "hata" olan doğrular. Hiçbir ekonomi dergisi yazmayacak bu hikâyeyi. Varsın yazmasınlar, varsın Excel tablolarında dönsün dünyaları. Eğer yazsalardı yazının girişine şöyle şirket logosu önünde takımları çekmiş bir resmimizi de basarlardı mutlaka marifetmiş gibi. Biz onun da tersini yapalım dedik. Ama çorbada tuzu olan herkesin olduğu bir resim bulamadık, sığmıyor binlerce insan o resme. O yüzden her şeyin başladığı gece, yüreğini veren insanların o güzel resmini hatırlayalım dedik. Çünkü o resim, o merdivenin taşları bugüne dek yürek vermiş herkesi, tek tek koydukları taşları ifade ediyor bizim için. O resimdekilerin birçoğu uçup gitmiş olsa bile, biz o merdiveni unuttuk zannetseler bile …



Oyun oynarken havalı olabilir ama karanlık tarafın size getireceği hiçbir mutluluk yok. Bize Star Wars evreninde Anakin Skywalker kadar acı çekmiş bir karakter daha gösterebilir misiniz?

































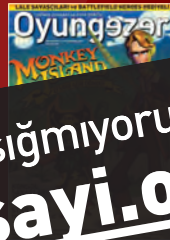


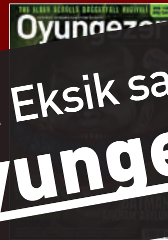














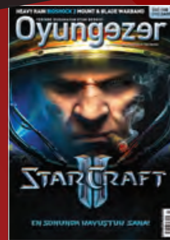


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme



KARANLIĞA YETERİ KADAR BAKARSAN, SANA SIRITTIĞINI GÖREBİLİRSİN

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **125. sayfaya** davet ediyoruz.





PC PS3 360

BATTLEFIELD 3

SAVAŞ ALANININ YENİ BİR KAHRAMANI VAR

- BURAK AKMENEK

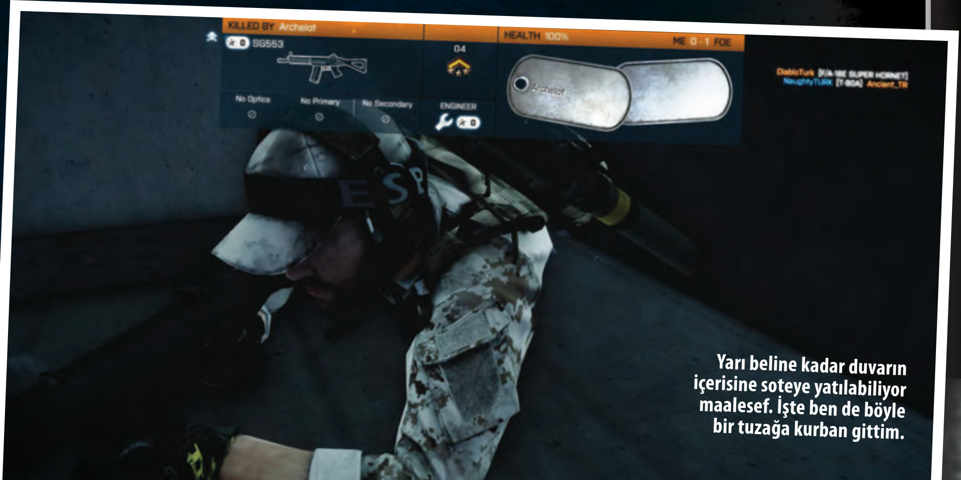
Şimdiye kadar yapılmış en iyi savaş oyunu. Hayır abartmıyorum. Ve hayır, sona saklamam gereken cümleyi baştan harcamış olmuyorum. *Battlefield 3* bu cümleyi daha piyasaya çıkmadan önce hak etmişti. Hangi fuarda, hangi özel gösterimde karşımıza çıksa ağzımız yüzümüz yamulmuş şekilde dönüyorduk yerimize. Nereden baksan 15 dakikayı aşmayan o demo seansları, çok büyük bir şeylerin yaklaşmakta olduğunu görmemize yetiyordu. Fakat bugün, *Battlefield 3*'le geçen günlerin ve gecelerin ardından hâlâ bir şeye şaşırıyorsam, o da DICE'ın nasıl olup da *BF2*'den bu kadar üstün bir oyun yapmayı başardığıdır.

Şimdiye kadar yapılmış en iyi savaş oyunu *Battlefield 2*'ydi. Çünkü savaş alanını coğrafi olarak o kadar iyi analiz ediyordu ki, FPS'lere alışık olan gerçek askerlere bu oyunu ilk defa oynattığınızda gayet başarılı olabiliyorlardı. Siper almanız, sıçrayarak ilerlemeniz ve savaş alanını okumanız gerekiyordu. Oradan oraya tavşanlar gibi zıplamak bu oyunda ölüme giden en kısa yolu seçmekle eşdeğerdi. En *iyi* savaş oyunuydu çünkü savaşın kendisini çok iyi taklit ediyordu. Resmen bir simülasyondu, tek farkı sizi savaşa hazırlamaması, insanlığın canına kastetmemesiydi ki biz de onu bu yüzden seviyorduk. Ama her zamanki gibi daha iyisi mümkündü ve o *daha iyi*nin adı *Battlefield 3* olmalıydı.

SAVAŞ SENARYOLARININ KADERİ

Önce en zayıf halkadan başlayalım. Biliyorsunuz, biz oyuncular kendi aramızdaki sessiz anlaşma gereği, elimizdeki oyunun ne kadar iyi bir çok oyunculu modu olursa olsun ilk önce tek kişilik senaryoyu oynayıp bir kenara koyarız. Böylelikle hem oyunun dinamiklerine alışmış olur, hem de verdiğimiz paranın karşılığında oyunu son damlasına kadar sömürme hakkımızı kullanırız. *Battlefield 3*'ün tek kişilik senaryosu gerçekten de çok etkileyici bir girişle başlıyor. Ara videolarla ve tek tuşa basarak katkıda bulunacağımız minik geçişlerle daha ilk dakikadan ağzımız açık kalıyor. Hız, aksiyon, heyecan, hepsi iç içe geçmiş. Buralarda neler olduğunu anlatmamak için kendimi zor tutuyorum ama küçük bir ihtimal de olsa aranızda hâlâ *BF3* oynamamış FPS severler vardır diye susmak zorundayım. Yine de oyunun sizin için hazırladığı müthiş karşılama töreni sebebiyle, daha ilk dakikadan koltuğunuza yapışacağınızı söyleyeyim. Sonra bir sorgulama odasında, ana karakterimiz Çavuş James Blackburn'ü sıkıştıran iki tane ajanla baş başa kalıyoruz. James sorguda ve son derece profesyonelce canına okunuyor. Ama çavuş yere sağlam basıyor. Çünkü ona söylenene göre zaten o ölü bir adam ve tek derdi olanı biteni tam olarak anlatabilmek.

Eee bir saniye, ama biz bu sorgulama arası görev senaryosunu *Call of Duty: Black Ops*'ta görmemiş miydik? Gerçi burada ajanlar sorgulama tekniklerini kullanıyorlar. *Black Ops*'ta ise işkence sandalyesinde, deney kurbağası gibi elektriği yiyip duruyorduk! Peki senaryoya bir bakalım. Ruslar, terörist Ortadoğulular (hatta Irak ve İran), Arap sokaklarında geçen savaşlar... Evet, her şey tamam. Aaaa pardon, arada nasıl olmuşsa Fransa'da falan geçen bölümler eklenmiş buraya.



Yarı beline kadar duvarın içerisine soteye yatılabiliyor maalesef. İşte ben de böyle bir tuzağa kurban gittim.

İYİ BİR FPS'Yİ "DANA" OLARAK DÜŞÜNÜRSEK, KUYRUĞU ATMOSFERDİR. VE O KUYRUK BATTLEFIELD 3'TE KOPUP GİDİYOR



Tek kişilik senaryoda aslında karakterler sağlam. Senaryonun kurgusunda size sarsıcı yumruklar çakan, vay canına dedirten anlar yaşatılıyor. Bazı görevlerde hiç ummadığınız şeylerle karşılaşıyorsunuz, hatta bir tanesinde eliniz tetiğe bile gitmiyor. Ama senaryo midenize en sağlam yumruğu çaktıktan sonra, tam "Allahım neler oluyor" dediğiniz anda bitiveriyor. Çok karizmatik bir son bu aslında ama o serin esintiyi ruhunuzda hissettirecek, tüylerinizi diken diken edecek bağlantıyı karakterlerle kurmanız gereken bölümler sanki tek kişilik oyunun içerisinden sökülüp atılmış gibi. Kendinizi karakterlerle özdeşleştirmeye vaktiniz olmuyor. Senayoyu çuvallatan da işte bu oluyor. Hikâye derinleşemediği için ne akışa kaptırabiliyorsunuz kendinizi, ne de sonunda yerinize çivileniyorsunuz. Klişelerle dolu olması önemli değil, zaten bir FPS'den Oscar'lık senaryolar beklemiyorum ama hikâyeyi düzgün işlemek o kadar da zor olmamalı. *Battlefield 3*'ün notu kırılacaksa, buradan başlamak gerekiyor.

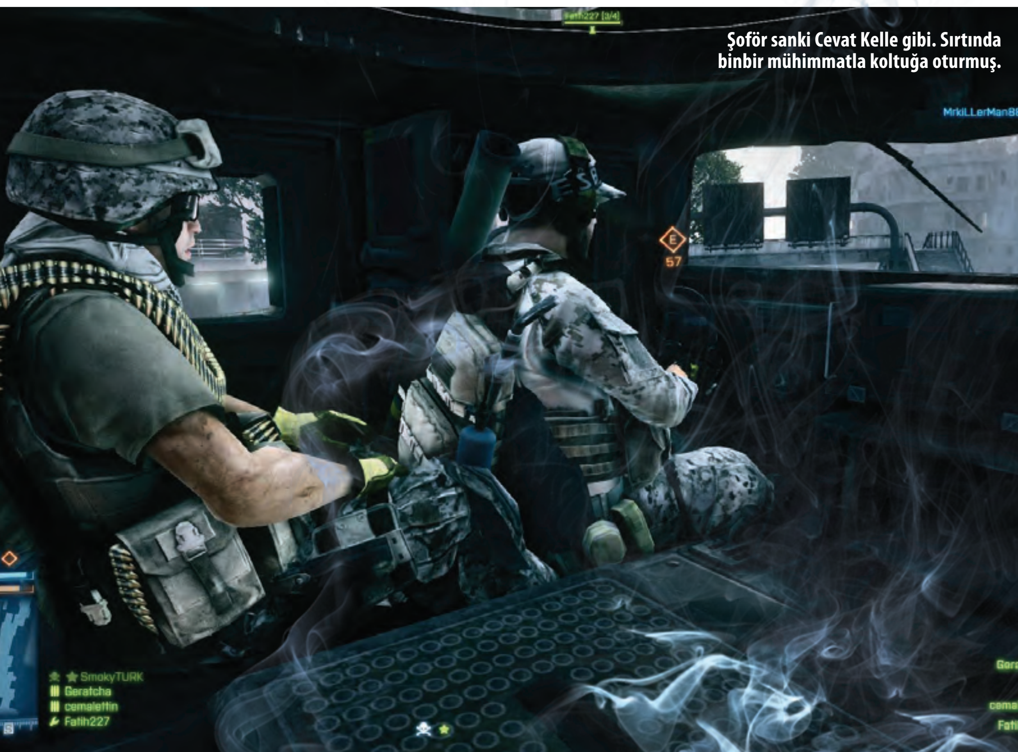
VARSIN UÇAĞI BİZ UÇURMAYALIM

Oyunu tek başınıza oynarken senaryo sizi görevden göreve sürükleyecek. Burada bir iki bug'la karşılaşacaksınız. Mesela vursanız bile düşmek yerine donup kalan ve sonra bir anda kaybolan bir iki askerle ya da görevin iyi anlatılamamasından kaynaklanan hatalarla karşılaşacaksınız. Ayrıca Frostbite 2 motorundan kaynaklanan fizik hataları çokça çıkacak, işin kötüsü bu hatalar oyunun motoruyla alakalı olduğundan çok kişilik modda da göreceksiniz. Vücudunun yarısı duvara girmiş NPC'ler, yarısı yere gömülmüş keskin nişancılar sizi şaşırtmasın. DICE gibi tecrübeli bir ekibin bunları kısa zamanda kapatacağından eminim ama kapatmasa bile çok rahatsız etmiyor, hatta şahsen eğlenceli bulduğumu bile söyleyebilirim. Çok burun kıvrılacak bir ayrıntı değil.

Fakaaat iyi bir FPS'yi "dana" olarak düşünürsek (düşünün canım, bir şey olmaz), "kuyruğu" atmosferdir. Ve o kuyruk *Battlefield 3*'te kopup gidiyor arkadaşlar! İnanması güç bir şekilde odanızdan havalanıp savaş alanında çarpışırken buluyorsunuz kendinizi. Özellikle gece operasyonlarında "ne işim var burada" demeye kalmadan ölebilirsiniz. Açıkçası neden ilk kurşun sesi duyulduğunda hemen yere yatmanız gerektiğini bu oyun size çok güzel anlatıyor!

Çarpışmalarda yapay zekâ çok güzel yer tutup siper değiştiriyor. Tamam, bazen vücudunun tamamını sipere sığdıramayabiliyor ya da hep aynı yerden çıkıp ateş ediyor ama o kadar da olsun artık. Oyunda özellikle savaş uçağında silah operatörlüğünü yürüttüğünüz kısımda sesler ve atmosfer o kadar iyi yansıtılmış ki resmen kokpit tepenize basıyor! Kocaman gökyüzünde olsanız da mono ses efektlerinin verdiği daralma hissi anlatılamaz. Üstelik çatışmada, tek bir füzenin ölüm anlamına geldiğini düşündükçe ve uçağın içerisinde o ani manevraları yaşadıkça insan heyecandan şıpır şıpır terliyor. Bu arada atmosfer demişken oyunda en ufak ayrıntıların bile gösterildiğine dikkatinizi çekmek isterim. Mesela kanopinin üzerindeki çiziklerden uçak ge-





Şoför sanki Cevat Kelle gibi. Sırtında binbir mühimmatla koltuğa oturmuş.

SİNAN KUTUSU

FPS'leri severim. Bazılarını biraz fazla severim. Ama genellikle tek kişilik senaryo oynamayı seven bir adam olduğum için, FPS'lerin Online modunda ortalama bir oyuncu seviyesini asla geçemedim. Counter-Strike'ta da bu böyleydi, Black Ops'ta da böyle oldu. Bir süre sonra sıkılıp bıraktım oyunları.
Lakin Battlefield dedin mi, benim için akan sular duruyor. Ne kadar rezil oynarsam oynayayım, 64 kişi içinde sonuncu da olsam, takımıma faydalı olmanın verdiği hazzı yaşamak için BF3 çıktığı günden beri, her gece girip 1-2 saat oynuyorum. Kimi zaman da çok başarılı oluyorum. Çünkü BF'nin sistemi, şahane bir nişancı veya über reflekslere sahip bir oyuncu olmasanız bile hem takımınızın başarısına yaptığınız katkıyı, hem de diğer oyunculara keyifli zaman geçirtmenizi bir şekilde ödüllendiriyor. Yeni silahlar, yeni ekipmanlar açmak ve level atlamak saatler süren ve ölüp ölüp sinir olduğunuz değil, heyecanla beklenen bir süreç haline geliyor.
Varsın BF3'ün tek kişilik senaryosu, Co-Op'u fena olsun. Sanki BF2'de bunlar var mıydı ki? Bana multiplayer yeter!
(Not: Bana bu kutuyu yazmam gerektiğini son anda haber verdiğiniz için, kutunun ismini öylece bırakıyorum efem. İbreti alem şoolsun :)

PC PS3 360

Ne İyi Ne Kötü?
- ✓ Benzersiz çok oyunculu mod
- ✓ Çok ayrıntılı silah çeşitleri, ve ekipmanları
- ✓ Yeni savaş araçları
- ✓ Battlelog
- ✓ Ayrıntılı grafikler, görüntü ve ses efektleri
- ✓ Tam bir savaş atmosferi
- ✗ Özensiz tek kişilik senaryo
- ✗ Origin

Bir kişi hariç herkes mi mühendis olur kardeşim. Üstelik hepimizin gözü de az ilerdeki helikopterde. Sanki metrobüs sırasındayız.

misindeyken rüzgârla beraber dalgalanan yerdeki su birikintilerine kadar her şey düşünülmüş.

Tank kullandığınız bölüm de bir başka güzel olmuş. Tamam, bu bir FPS'de ilk tank kullanışımız değil ama *Battlefield 3* tankçıların havacılardan neden korkması gerektiğini uygulamalı olarak anlatıyor. Arada, takım içerisindeki sohbetlerde de geçiyor bu mesele. Bir de kuru kuru tank kullanmakla kalmıyor, piyadelerin arasına da katılıyorsunuz.

Benim en gereksiz bulduğum ve açıkçası son derece uyuz olduğum kısım ise yakın dövüş sahneleri oldu. Bu meşum durum iki şekilde karşınıza çıkıyor. Birisinde, eğer herhangi bir düşmana çok yaklaşırsanız güzel bir animasyonla bıçağı size saplayıveriyor. Tabii ki aynısını siz de ona yapabiliyorsunuz. Öteki ise önceden ayarlanmış sahneler; oyun sizin boğuşmaya girmenizi istiyor ve siz de çaresiz giriyorsunuz. Aikido'ya kuşakları arka arkaya dizecek kadar devam edemedim ama en azından tecrübe etmiş birisi olarak şunu söyleyebilirim ki dövüşler çok gerçekçi. Tamamen hareket yakalamaya dayalı bu sahnelerde resmen boğuşuyorsunuz. Ama doğru hamleyi yapmak için klavyede ve farede tuşlara zamanında basmanız gerekiyor. Sağ veya sol fare tuşu ve E,F ve boşluk tuşlarından herhangi birine zamanında basamazsanız gırtlak gidiyor! Bunu Volkan'a söylediğimde ilk tepkisi "*God of War* olmuş bu" şeklindeydi. Bu saçma sapan mini oyunun FPS'cilerin hoşuna gideceğini nereden çıkarmışlar hiçbir fikrim yok!

Neyse, ne diyorduk, tek kişilik bölümleri 6-8 saat gibi bir sürede bitirdim ve tabii ki hemen ardından asıl kısma geçtim...

SİNAN, TUĞBEK, ALİ GELİN GİDİYORUZ!
Gelelim çok oyunculu moda. Öncelikle EA'in co-op modu eklemesinden dolayı çok mutlu olduğumu belirtmeliyim, hatta kuru teşekkürle olmaz, ofislerine çiçek göndermeliyim. Çünkü birlikte görev yapmak çok eğlenceli! Biz Tuğbek'le daha sunucuların açıldığı gece oyuna dalıp tüm görevleri sabaha karşı bitirmiştik. İkimiz de FPS'lerde bu kadar tecrübeli olunca müthiş uyumlu bir takım olduk. Altı adet co-op haritadan önce ilk ikisini oynayıp bitirmeniz gerekiyor. Ondan sonra üç ve üçü yapınca da dört, beş ve sonunda da altıncı harita açılıyor. Burada tek sorun, ilk iki haritadan birisi olan Fire From The Sky'da sizin veya arkadaşınızın helikopteri kontrol etmek zorunda olması! Eğer joystick kullanmıyorsanız, ki ben *BF2*'de hava taşıtları için hep joystick kullanırdım, ilk denemelerde helikopteri bolca yere çakacaksınız. Oyunda maalesef helikopter ve uçak için bir alıştırma bölümü olmadığından ve bu görevi yapmadan ötekileri açamayacağınız için çok canınızın sıkılacağına

HAYATTA KALMA REHBERİ

1.Savaş alanını çok iyi tanıyın: İlk kural haritaları öğrenmek. Sıkışık noktalar, çarpışmanın gidişatına göre değişecek savaş alanları, yollar, üstü açık ve kapalı alanlar çok iyi ezberlemeniz gereken noktalardır. Ayrıca sote noktalar, çalıların yoğun olduğu bölgeler vb yerler de çok iyi kamuflaj ve puan sağlar. Ama sote noktaların kısa sürede herkes tarafından ezberleneceğini de bilin.

2.Takım oyunu oynayın: Tek başınıza onlarca oyuncuyu alabilecek kadar iyi bir FPS'ciyseniz bile şov yapacağım derken takımın oyunu kaybetmesine neden olabilirsiniz. Üstelik destek olmadan zor alırsınız o onlarcayı. Birileri ya size mermi vermeli, iyileştirmeli ya da aracınızı tamir etmelidir. Birbirinizin arkasını kollamalısınız. Ne demek istediğimi, kısa sürede bıçaklanarak öğrenebilirsiniz.

3.Gideceğiniz yere nasıl gideceğinizi hesaplayın: Çatışmada çıplak arazide koşmaya kalkmak yağmurlu havada paratoner takıp dolaşmakla aynı işi görür. Bana bir şey olmaz, karşıya bir çırpıda koşar geçerim derseniz, bir deneyin bakalım ne olacak...

4.Hindilik etmeyin: Kafanızı devamlı olarak aynı yerden çıkarıp ateş ederseniz hindi gibi basit bir av olursunuz. O yüzden, hele de keskin nişancıysanız, sık sık yer değiştirin. Keskin nişancıların yeri parlayan dürbünlerinden belli oluyor. Ateş yemeye başladıysanız aynı yerde kalma konusunda ısrar etmeyin. Kapalı bir yerdeyseniz emin olun iki mermiden sonra üçüncü hediye bir RPG olacaktır.

5.Araç kullanırken tek başınıza sıkışık yerlere dalmayın: Artık birisi zırhınızı söküyorsa geri geri gidip onu ezemiyorsunuz. Aracınız kullanılmaz hale geliyor ve tamir etmek için dışarı çıkarsanız hem canınızı hem de aracınızı kaybedebilirsiniz. O yüzden ya iki mühendis dolaşın ya da sıkışık yerlere girmeyin. Hele haber vermeden ikiniz birden tankı sakın terk etmeyin. Ellerinizle düşmana hediye etmiş olursunuz. Aynı şekilde araç kullanırken sizi tamir edecek olan mühendisin düşman ateşinden saklanabilecek bir boşluğa sahip olduğundan da emin olun. Tek bir araç bile, iyi bir takım tarafından kullanılırsa, savaşın kaderini değiştirebilir.

6.Doğru ekipmanı alın: Haritaya göre ekipman seçin. Örneğin araç olmayan bir haritada anti tank mayını almak anlamlı olmayacaktır. Aynı şekilde karanlık haritalarda lazer nişangâhı iyidir ama saklanmak istiyorsanız yerinizi belli eder. Işık kullanarak düşmanlarınızı tavşan gibi kör etmeyi tercih edin.

7.Düşmanı mutlaka işaretleyin: Kulağınıza çok mu gereksiz geldi? Cephe arkasındaki bayrağımıza sızan bir oyuncuyu görüp onlar teker teker takım arkadaşları üzerinden oyuna girerken ben hepsini işaretlemeseydim ne olurdu biliyor musunuz? Düşman bizi arkadan da sıkıştırıp canımıza okurdu. Ama sayemde tüm haritada göründüler ve bizimkiler gelip hepsini indiriverdi.

8.Savaşmadan puan toplayın: Nasıl olduğunu biliyorsunuz. Cephane ve sağlık paketi atarak tüm takımı ayakta tutmak sizi düşmanın gözünde en nefret edilen rakip yapabilir. Bu arada toplayacağınız rozetlerle dünyanın da puanını alırsınız.

9.Arkadan dolaşın: En iyi yol çatışmanın en kalabalık olduğu yol değildir. Yanınıza destek olarak gelecek 2-3 kişiyle karşı tarafın arkasından dolanıp tüm planlarını altüst edebilirsiniz. Burada muhtemelen aynı kafada bir iki oyuncuyla karşılaşıp birbirinizi bol bol öldürürsünüz.

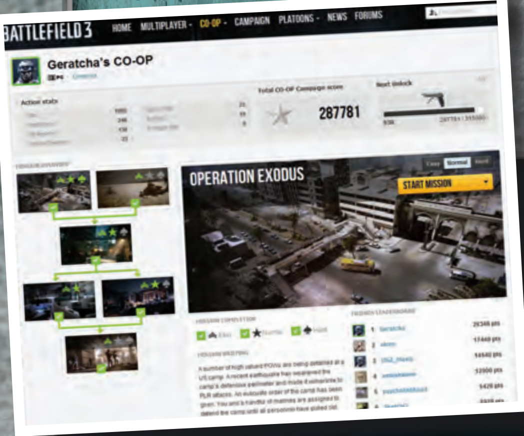
10.Farkında olun: Büyük resme odaklanın. Yığılmaları takip edin, nereler zayıfsa oralara destek olun. Aynı zamanda düşmanın boşta kalan araçlarını bir fırsat yaratıp çalarak onları arkadan vurma taktiğine de bol bol başvurabilirsiniz. Üç tanka karşı, birisi geriden saydıran, beş tank her zaman daha iyidir.

BATTLELOG:
YENİ BİR ÇAĞIN HABERCİSİ

Battlelog, tıpkı *Call of Duty*'nin Elite'ı gibi yepyeni bir sistem. Oyunla ilgili tüm istatistiklerinizi görebileceğiniz bir internet sitesi olan Battlelog'un tek hüneri bu değil. *Battlefield 3*'ün tüm oyun modlarını çalıştırabilmek için de siteye login olmanız gerekiyor. Hatta en baştan alırsak, *Battlefield 3*'ü çalıştırmak için önce Origin'e üye oyup oyunu alıyor, indiriyor ve kuruyorsunuz. Daha sonra Battlelog'dan oyunun hangi modunu çalıştırmak istediğinizi seçip tıklıyorsunuz ve oyun ancak öyle açılıyor. EA, bu yolla korsan oyun oynanabilen sunucuların önüne geçmeye çalışmış. Yani oyunun tek kişilik modunu korsan olarak oynasanız da asıl keyfi çok kişilik modda çıktığından bu sisteme mahkumsunuz. Üstelik Battlelog oyuncuların yaptığı tüm hareketlerin kaydını tutuyor. Yani en son yaptığınız hareketlerin yanı sıra foruma yazdığınız mesajları, arkadaşlarınızın istatistiklerini de izleyebiliyorsunuz. Daha da güzeli kendinize bir müfreze oluşturabiliyorsunuz. Bu müfrezenin logosunu tasarlayabiliyorsunuz. Arkadaş listesi oluşturup yazılı olarak sohbet edebiliyorsunuz. Bir grup kurup sesli mesaj sistemi üzerinden iletişim kurabiliyor, bu grupla bir sunucuya girebiliyorsunuz. Hatta co-op yapıyorsunuz. Eğer co-op yapacak birisi yoksa yine buradan sistem sizi birisiyle eşleştirebiliyor. Bu arada, tabii ki sistem tamamen ücretsiz!

Şahsen Elite'ın Battlelog'dan daha üstün ve karışık, üstelik arayüz olarak daha güzel olacağını düşünüyorum ama Elite'ta bazı özelliklerin paralı olacağı da şimdiden biliniyor. Sosyal medyayla entegre olmayan ama oyuncuları kendi içerisinde bir dünyada buluşturan Battlelog da gelecekte daha birçok oyunda, çok daha gelişmiş olarak karşımıza çıkarsa ve buradan bir şeylerin satışı başlarsa şaşırmayın.

Nasıl ederiz de bu ülkeye demokrasi getirebiliriz beyler? Haydin breyn storming seansına!





İşte Co-Op'ta anlamsız mini oyunla bu amcayı vuruyorsunuz. Eğer zamanında boşluk tuşuna basmazsanız o sizi vuruyor ve tüm bölümü en baştan oynuyorsunuz!



Yaşasın boş tank buldum diye koşarken tankın üç saniye önce çalındığını çok geç fark ettim.

eminim. Biz Tuğbek'le oynarken, ben alışana kadar helikopterle iki üç kez ters takla attık, tepelere yaslandık, hatta görevin bir yerinde helikopteri tutamayıp üstelik tam da görev bitmeye yakınken yere çaktım. Ama sonra bir alıştım pir alıştım. Hani açıkçası o görevi de bir daha kolay mod hariç hiçbir şekilde yapmadım. Hatırlatın da bu sayfaların bir yerine "Helikopter Nasıl Uçurulur" kutucuğu sıkıştırayım, işinize yarasın.

Co-op görevleri kolay, normal ve zor olarak üçe ayrılıyor ve her görev yaptığınızda co-op puanları topluyorsunuz. Ayrıca çok ayrıntılı olmasa da istatistiklerinizi Battlelog'dan görebiliyorsunuz. Oyunda yalnızca co-op puanlarıyla açılacak silahlar var ve bunları çok kişilik oyunda kullanabiliyorsunuz. Özellikle benim gibi G3 tüfeğine hastaysanız (uzaktan nokta atışı çok pis çakıyor G3) co-op'ta bayağı zaman geçireceğinize eminim. Çünkü G3 başlık parası gibi puan istiyor ama burada puan toplamak gerçekten çok kolay. Haritalar ortalama 15 dakikada bitirilebiliyor ve her seferinde öğrenmek için oynayıp, güzel güzel ölüp tekrar deneyeceğinizden, durmadan puan biriktirip kısa sürede sonuna gelebiliyorsunuz. Zaten tüm silahları aldıktan sonra dönüp co-op görevlerine bir daha bakacağınızı sanmıyorum. Burada tek eleştirim haritalardan birinin en sonuna şu aptal yakın dövüş oyununun konmuş olması. O yüzden tüm haritayı en baştan en az bir kez oynayacağınıza eminim. Hangisi olduğunu oynayınca görürsünüz, o kadarını söylemeyeyim. Bir de altı harita gerçekten çok az ama ben *BF3*'e üç vakte kadar bir genişleme paketi bekliyorum. Bu kadarcık içerik bizi keser mi be? Fakat bu görevleri yaparken mutlaka ama mutlaka Battlelog'un ses servisini kullanın. Çok faydasını

göreceksiniz. Özellikle Drop'em Like Liquid görevini birkaç defa baştan oynamak istemiyorsanız kesinlikle tavsiye ederim.

OYUNGEZER MÜFREZESİNE BEKLERİZ

Oyunun çok oyunculu kısmı içinse söyleyebileceğim tek şey var: Anlatılmaz yaşanır. Dokuz farklı haritada toplam 64 oyuncuya kadar oynayabiliyorsunuz. Burada Tuğbek, Sinan ve bir okuyucumuz (Astushallow) tarafından kurulan OGZ müfrezesinin diğer üyeleriyle birlikte saatlerce eğlenceden eğlenceye aktık. Hatta bu yazı bittikten sonra da akmaya devam edeceğiz. Buranın aslında *BF2*'den çok büyük bir farkı yok. Sınıflarda ince ayarlamalar yapılmış. Artık muharebe sınıfı kendini ve çevresindekileri iyileştirebiliyor ve destek sınıfı mühimmat desteğinde bulunabiliyor. Mühendis, *BF2*'dekinin aynısı ama keskin nişancıda yere ayrıca konulan ve haritada etrafında bulunanları işaretleyebilen bir alet var. Ayrıca ve haritalar saatlerce taban tepip tek mermiyle öldüğümüz savaş alanları olmaktan çıkarılıp biraz daha çatışma odaklı hale getirilmiş. Özellikle oyuna eklenen şehir içi çatışmalarıyla beraber *BF3* tam tadını bulmuş. Frostbite 2 motorunun en büyük özelliği olan yıkılabilir çevre ise savaşın gerçek tadını tam olarak veriyor. Hiçbir mevzinin arkasına yatıp paçayı kurtaramıyorsunuz. Ama binalar eskisi kadar kolay yıkılmıyor. Silahlara ise harika eklemeler yapılmış ve dengelenmiş. Mesela bomba atarlar eskisi kadar zarar vermiyor. Bu yüzden haritada sırf bomba atar kullanarak oyunu *Quake*'e çevirenlere burada yer yok. Silahlara lazer nişangâhı, ışık gibi özellikler eklenmiş. Ayrıca EOD Bot (bomba koyabilen ya da çözebilen uzaktan kumandalı robot), havan, MAV (insansız hava gözlem aracı) gibi yeni silahlar da var. Tabii ki bu oyunda da muharebe, mühendis, destek



HELİKOPTER NASIL UÇURULUR?

Zamanında az Apache Longbow simülasyonu oynamamış bir oyuncu olarak size *Battlefield 3*'te helikopter nasıl uçurulur kursu açmaya karar verdim, hoş geldiniz.

Öncelikle oyunda helikopter uçurmayı çok istiyorsanız, o helikopteri çıkar çıkmaz kapmanız gerekiyor! Çünkü inanın bu hevese sahip tek oyuncu siz değilsiniz, herkes onların peşinden koşuyor. Takımın yarısının helikopterin çıkış noktasında, anlamsızca hoplayıp zıplayarak beklediğini gördüğünüzde beni daha iyi anlayacaksınız (bu yüzden oyunu kaybettiğimizi bilirim). Yani uçmayı öğrenmek için çok tekrar yapabilme lüksünüz de yok! Tek yapabileceğiniz co-op'ta kendinize sabırlı bir arkadaş bulup aynı göreve defalarca girip düşerek pratik yapmak. Düşmek demişken, helikopterler düşerek ilerlerler. Uçak gibi arkadan iten motorları olmadığından helikopterin hareket esası budur. O yüzden siz ilk hareket olarak W tuşuna basarak helikopteri havaya kaldırsanız da burnunu çok yükseltirseniz helikopter arkaya doğru hız kazanarak düşer! O yüzden makul bir yüksekliğe erişince sağdaki ok tuşuyla burnunu yere eğmeniz gerekir ki helikopter ileri gitmeye başlasın.

Önünüzdeki klavyede A ve D tuşları helikopteri yatay bir düzlemde sağa sola götürür. Klavyedeki sağ ve sol ok tuşlarıysa sağa ya da sola doğru yatırmak için kullanılır. Yani helikopter bir fıçıysa, onu A ve D tuşlarıyla sağa veya sola doğru yuvarlamadan çevirirken sağ ve sol ok tuşlarıyla fıçıyı taşımak için yuvarlarsınız. Şu durumda sizin için yere düşmenizi engelleyecek üç kritik tuş W, yukarı ve aşağı ok tuşlarıdır. Bunları dengeleyecek olan ise S yani aşağıya inme tuşu ve daha hızlı manevra yapabilmesini sağlayacak olan sağ ve sol ok tuşlarıdır. W ile helikopteri kaldırın. Aşağı ok ile dengeleyip ileriye gitmesini sağlayın ve A - D ile yatay düzlemde gideceği yere nişanlarken bir yandan da W tuşuyla ara ara kafasını kaldırıp yere çakılmasını önleyin. Bir süre sonra ustalaşıp helikopterin havada asılı kalması anlamına gelen hover'ı bile yapabileceksiniz. Burada savaş alanını geniş bir açıdan görün ve silahçıya gerekli açıyı verin. Bırakın düşmanı o ağlatsın. Siz vurmaktan daha çok uçmaya ve vurulmamaya bakın.

ve keşif sınıfları var. Her birinde puan aldıkça farklı silahlar açılırken her silahın da kullandıkça açılan farklı parçalarını buluyoruz.
Anlayacağınız çok kişilik mod eskisi gibi bir hazine avını andırıyor. Devamlı oynayıp puan toplamak ve yeni silahlar açmak ya da elinizdeki silahı daha iyi hale getirmek istiyorsunuz. Tabii ki bir yandan uzmanlaşmak o sınıfta daha büyük avantaj sağlarken bir yandan da bu oyunun bir takım ve savaş oyunu olduğunu unutmayın.

Battlefield 3 demek takım oyunu demek. Siz ne kadar iyi oynarsanız oynayın takım kötüyse ezilirsiniz. Bu oyun stratejik ve taktiksel hareketlere o kadar açık ki anlatamam. Mesela bir tanka binmiş ve tankı iyi yönetebilen iki mühendis, oyunun sonunda tankın dışında tek bir mermi atmasa bile hem tankı tamir etmekten hem de karşı takımı derbeder etmekten dünyanın puanını toplayabilir. Takım arkadaşınızın yanında haritaya dahil olabildiğiniz için düşman hatlarının arkasına sarkmış bir tek oyuncu, tüm takımı kendi üstünden oyuna katarak rakibi hatırı sayılır bir güçle arkadan vurabilir. Helikopteri bir evin üstüne çakıp evi çökertebilirsiniz. Benim oynadığım bir oyunda karşı takımın bir oyuncusu, yanında başka bir takım arkadaşıyla beraber cipin üstünde hızla tünelden geçip biz onları durduramadan bir binanın içine daldı ve saklandı. Başka bir oyuncu ise tüm arkadaşlarım helikopter atışıyla yerine mıhlanırken adam üzerinde diğer takım arkadaşlarını toplamakla meşguldü. Sonuçta kendi başlangıç alanımızda çok fazla oyalandığımızdan karşı tarafa gerekli baskıyı verip onları karşılayamadık ve tüm düşman birlikleri sıkışık tünelden hızla tanklarla geçip bizi başlangıç alanımızda boğuverdi. Sonuç, tabii ki hüsran!

Battlefield her yiğidin yoğurdu kendi tarzında yediği bir oyun. Ben tüm takımı arkadan destekleyen ve neresi zayıfsa oraya koşturan, saldıracaksam da tank alıp mühendis sınıfıyla saldırmayı seven bir oyuncuyum. Burada özellikle sesli olarak haberleşen klanlar, koordineli saldırılarla son derece keyifli işler koyabiliyor ortaya. Battlelog'un sesli haberleşme sistemi COM CENTER üzerinden çok iyi çalışıyor. Ayrıca Battlelog her harita sonunda en fazla on saniye içerisinde tüm istatistiklerinizi güncellemekte çok başarılı. Bu sayede kısa sürede kendi takımınızı oluşturup konuşarak oyun oynayabiliyorsunuz. Oyunla ilgili gördüğüm tek sorun çökmesi, takılması veya oyun sırasında admin tarafından oyundan atılmanız. Bunun için size tavsiyem Punkbuster sürümünüzü güncellemeniz. Ben bunu birçok acı puan kaybından sonra akıl ettim. Ama derdim hâlâ tam olarak çözülmüş değil. Bu yazı hazırlanırken, Origin takımının bu konu üzerinden çalıştığını forumlarından duyurmuştu. Bir de oyunun aktivasyonu sırasında Origin fena çuvallayıp bir süre hizmet veremedi ama bu sorun şimdilik çözülmüş görünüyor.

Battlefield 3'ü çok bekledik. Hevesle bekledik. Çok eğleneceğimizi biliyorduk ve oyun bizi kesinlikle hayal kırıklığına uğratmadı. Hepinizi Oyungezer Müfrezesine bekliyoruz. Özellikle Sinan, Tuğbek ve ben hep oradayız.

Sen o helikoptere koşta bir bin bakalım. Hediyeni arkadan göndereceğim.

Artık patlayıcılar yanlızca mühendislerin tekelinde değil. Destek sınıfı havanla tüm savaş alanında cehennemi yaşatabiliyor.

Evet, kafama kafama havan atışı yapılıyor. Birazdan birisiyle de kucaklaşacağım.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Çok oyunculu modundan uzun süre çıkamayacağınız, Battlelog ile oldukça güzel özellikler taşıyan bir savaş oyunu.

9,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** EA DICE → **Dağıtım:** EA / Aral → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** 98.99 TL → **Dijital İndirme:** Origin (49.99 Euro)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.battlefield.com



YIL 2029... CERN MÜHENDİSLERİ DE TESLİM OLDU: "BU OYUN KIYAMET KOPSA ATI'YLE ÇALIŞMAZ!"

-UMUT YANIK

Origins… HD Collection… Anniversary Edition… Return of the Bilmemne, Revenge of the Bilmemkim…
Falan Reloaded, Filan 2012…
Bir şeyler temcit pilavı gibi pişirilip pişirilip önünüze konuyor gibi hissediyor musunuz siz de?

Üşenmedim sevgili oyungezerler, geçen sayının Tekmili Birden sayfalarına dönüp inceledim. Ekim ve Kasım ayları için listelenmiş otuz beş oyunun sadece beşi yeni bir fikri mülk içeriyor. Bir başka deyişle oyunların yalnızca yüzde on dördü yeni bir soluk getirmeye çalışıyor hayal dünyamıza. İşte bu çaba içindeki oyunlardan biri olan *Rage*, temcit pilavından fena halde sıkılan bendenizin nicedir iştahla beklediği lezzetlerdendi.

id Software'in FPS oyunlarındaki ustalığı su götürmezdi, OpenGL tabanlı yeni id Tech 5 motorunun üstüne bir de Electronic Arts ile işbirliğinin eklenmesi kalitenin garantisi demekti. Fakat ne zaman ki yayıncının EA değil de Bethesda Softworks olacağı duyuruldu, benim içime bir kurt düşüverdi. Ucunda kıyısında bile olsa bir oyunda Bethesda ibaresi geçmesi o oyunun zekice düşünülmüş ince detaylar ve daha önce denenmemiş fikirler içereceğine işaretti. Diğer yandan bu güzelliklere saç baş yolduran teknik aksaklıkların da eşlik etmesi hiçbir "Bethesdazede"yi şaşırtmayacaktı.

Ve korktuğum başıma geldi. Neyse ki ben bu tür gülleri dermeyi sevenlerdenim. Bu yüzden azmedip sonunda oyunu ATI ekran kartlı bilgisayarımda çalıştırdım ve gördüklerim beni bir hayli mutlu etti. Oysa oyuncuların çoğu ellerine batan dikenlere sinirlenip öfkeyle bir kenara atmıştı bu nadide çiçeği.

RAGE'İ SEVEN DİKENİNE KATLANIR

Piyasada hepi topu iki ekran kartı üreticisi varken oyunun grafik optimizasyonunu eline yüzüne bulaştıran yapımcıya kızmakta çok haklı oyuncular. Bir oyunun Nvidia ile çalışıp da ATI'ye kök söktürmesi gerçekten saçma. Böyle bir saçmalık yüzünden bazı oyuncuların *Rage*'in muhteşem dünyasından mahrum kalması ise çok acı…

Kıyamet sonrası bir dünyayı anlatıyor *Rage*. Bu tarz senaryolar oldum olası ilgimi çektiğinden oyunda ilk araç sürüşümde hemen bir *Mad Max* esintisi yakaladım. Film dünyasının yanında *Fallout* gibi oyunlardan da kuvvetli çağrışımlar taşıyor *Rage*. Hatta ben bir adım ileri gidip yarış bölümlerinde *Motorstorm* ve *Burnout* izlerine rastladığımı söyleyebilirim.

Oyunları anlatırken özellikle hikâyelerinden uzak durmaya çalışıyorum, çünkü olan biteni ilk gören, ilk yaşayan siz olmazsanız serüvenin sihrinin kaybolacağına inanıyorum. Ama en azından 2029 yılında dünyaya çarpan bir göktaşından bahsedebilirim size. Bu felaketin öncesinde Eden Project isimli bir uluslararası girişim kapsamında, mühürlü sığınaklarda, staz halinde derin bir uykuya yatırılan seçilmiş insanları anlatabilirim...

Evet, o seçilmiş insanlardan biriyiz biz de. İsmimiz Teğmen Nicholas Raine ve 106 yıllık uykumuzun



ardından nihayet uyanıyoruz. Oyunun geçtiği yıl da bu durumda 2135 oluyor (yazarın aritmetik dehasından örnekler). Adımımızı attığımız topraklar, kıyametin ardından tamamen harap olmuş vahşi bir dünyaya ait.

Bu dünya, keşfi seven oyuncular için dikkati ödüllendiren, baştan çıkarıcı bir zenginliğe sahip. Eğer bir aksiyon oyunundan tek beklentiniz tetiğe basmak ve hedefin düştüğünü görmek değilse *Rage* yolculuğunuzun çok renkli geçeceğinden emin olabilirsiniz. Çökmüş otobanların kalıntıları, endüstriyel binaların yıkıntıları ve kumtaşı kanyonlarının uçurumları arasındaki gezintinizde

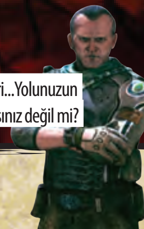
RAGE KLANLARI

İşte Rage dünyasına hayat veren (aslında daha ziyade hayat alan) birbirinden renkli klanlar ve ilginç özellikleri…

The Authority
Yeni dünyada bir nevi hükümet konumuna ve dolayısıyla en fazla güce sahip klan... General Cross tarafından yönetilen bu gücün Eden projesiyle ve mutantlarla olan bağlantıları hikâye geliştikçe ortaya çıkıyor. Generalin bizim gibi hayatta kalanlarla ne zoru olduğunu da oyunun ilerleyen safhalarında öğreniyoruz. Bu konularda size spoiler veremem ama hayati öneme sahip bir taktik verebilirim: Özellikle oyunun başında Authority güçleriyle karşılaşırsanız tabanlarınız poponuza vura vura kaçın!



The Resistance
Otoriteye karşı özgürlük savaşı veren direniş güçleri...Yolunuzun onlarla bir şekilde kesişeceğini söylesem şaşırmazsınız değil mi?



Mutants
Mutantları belki bir klan olarak değerlendirmemek gerekir çünkü kendi içlerinde herhangi bir örgütlenmeye sahip oldukları söylenemez. Bazıları kafeslenip Mutant Bash TV'de halkın eğlencesine sunulsa da geri kalanlar Wasteland'in dört bir yanında pusuya yatmış, bekliyor.
Ateşli silah kullanabilecek kadar zeki değiller ve fiziksel olarak da pek kuvvetli sayılmazlar. Fakat ellerinde sizi pelteye çevirebilecek yakın




Tam da The Wasted klanının yuvalanacağı türden bir bina.

APOPHIS FELAKETİ

Rage'in kurgusu yakın gelecekte dünyaya 99942 Apophis isimli göktaşının çarpmasından sonrasını işliyor, bu felaketin ardından hayatta kalanlar yeni bir medeniyet kurmaya çalışıyorlar.

Peki böyle bir kıyametin gerçekte de başımıza gelme ihtimali olduğunu biliyor muydunuz?

Evet, böyle bir göktaşı gerçekten var ve isminin kökenleri Eski Mısır mitolojisine, Ra'yı yutup yok etmeye çalışan Apep'e dayanıyor. Oysa göktaşını keşfeden Tholen ve Tucker ikilisinin bu mitolojik referanstan haberi bile yokmuş. Onlar, göktaşına adını verirken *Stargate* isimli TV dizisindeki Apophis isimli kötü uzaylıya hayranlıklarından yola çıkmışlar.

2004 yılında ilk keşfedildiğinde yapılan ölçümlere göre Apophis Göktaşı 2,5 futbol sahası büyüklüğündeydi ve 2029 senesinde dünyamıza çarpma ihtimali %2.7 olarak hesaplanmıştı. İlerleyen yıllarda hesaplarını revize eden NASA'lı astrofizikçiler, göktaşının 13 Nisan 2029'da dünyadan yalnızca 22,208 km uzaktan geçeceğini, olası bir çarpışmanın ise 45 binde bir ihtimalle 2036'da gerçekleşeceğini duyurdular.

2009 yılında yeni bir bildiri yayınlayan NASA, 2036'daki çarpışma olasılığının 250 binde bire düştüğünü, fakat bu sefer de 2068 için bir kıyamet riskinin ortaya çıktığını ilan etti. Son açıklamalarında olasılık konusunda ortaya veri koymamaya özen gösteren bu ayran gönüllü bilim adamlarına inat, yarın bir gün Apophis "Başlarım hesabınıza!" deyip pat diye kafamıza düşerse şaşırmayın sevgili oyungezerler. Bol bol *Rage* oynayın o yüzden!

birçok sanatsal dokunuş okşayacak gözlerinizi. Nice kült oyuna yapılmış ince atıflar takılacak çakıl taşları gibi ayağınıza.

Rage dünyasını keşfetmek çok zevkli olsa da aynı yorumu oyunumuzun hikâye akışı konusunda yapamayacağım. Sonlara doğru biraz klişe bir hal almaya başlasa da hikâyenin hafife alınır yanı yok aslında. Sorun, *Rage*'in oyuncuyu senaryonun içine çekebilmek için yeterince emek sarf etmemesinde yatıyor. Örnekleyelim… 106 yıl uyumuşum, kapsülün içinde kolum bacağım tutulmuş, açlıktan dilim damağıma yapışmış. İlk gördükleri yerde daha hoş geldin demeden görevi dayıyorlar burnuma. Bir otur soluklan delikanlı, bir yudum su iç hemşerim, iki lokma bir şeyler ye yiğidim, yok! Siz kimsiniz, burası nere diye soramadan kendimi arazide, tozun toprağın ortasında buluyorum. Hikâyenin kalanı da böyle "apar topar" akıyor. Oysa daha güçlü bir anlatım oyuncunun senaryoyla etkileşimini artırıp rolüyle bütünleşmesini sağlayabilirdi. Bu da hem dünyayı daha ilgi çekici hale getirir, hem de verdiğimiz savaşa daha fazla anlam kazandırabilirdi.

Her şeye rağmen sizi araştırmaya davet eden çok çekici bir dünya var ekranın ardında. Öyle çekici ki yer yer keşke daha da zengin olsaydı, keşke ana yoldan sapıp takip edebileceğim daha fazla patika sunsaydı diye hayıflanmanıza yol açıyor.

WASTELAND DİYEREK GEÇME, TANI

Rage'in yıkılmış bir dünyayı resmedişindeki artistik ustalık övgüye değer. Dar kanyonların arasında kıvrılan toprak yolları teperken gözümüze çarpan her çevresel öğe özenle işlenmiş. Karşılaştığınız insanların yüz ifadelerindeki gerçeklik sizi onlarla konuşmaya ve daha fazlasını öğrenmeye teşvik ediyor.

Bazı yerlerde doku detayları tutarsız; oyunun standart kalitesinin altında kalmış, sanki "bu da nazarlık olsun" diye bilerek eksik bırakılmış gibi… Dünyanın geniş manzarası her daim ağzınızı açık bırakacak kadar büyüleyici, fakat yakından baktığınızda bazı yüzeylerin yeterince detaylandırılmamış olması (hatta buğulu görünmesi) o büyüyü bozuyor biraz.

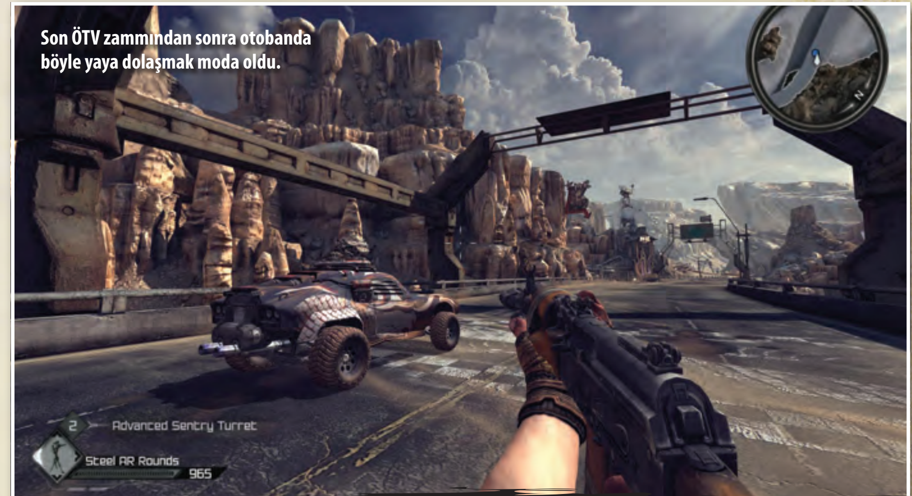
Tanıştığınız karakterlerse hem genel tasarımlarıyla, hem seslendirmeleriyle, hem de yüz ifadelerinin başarılı animasyonuyla ilginizi çekmeyi başarıyor. Size var olduğunuzu tam anlamıyla hissettiremiyorlar belki ama siz onların var olduklarını hissediyor ve onlarla etkileşime girmekten zevk alıyorsunuz.

Etkileşim, iletişim, dünya halkalarının kardeşliği falan güzel tabii fakat *Rage*'e hâkim olan Wasteland dekorunun tamamen dost canlısı olduğu söylenemez. Felaket sonrası hayatta kalmayı başarmış insanlar tarafından kurulan korunaklı yerleşimlerin dışına adım attığınızda sizi karınca kolonisi gibi haydut sürüleri karşılıyor. Her topluluğun kendine has bir görüntüsü, savaş taktiği, hatta kendi karargâhına ait bir mimari stili oluyor. Bu karargâhlarda gözlemci bir bakış açısıyla dolaşırsanız klanların yaşayış tarzları hakkında bol bol ipucu elde edebilirsiniz. Tabii sağ olsunlar, eşkıya kardeşlerimiz inlerinde elimizi kolumuzu sallaya sallaya dolaşmamıza pek de izin vermiyorlar. Mendeburlar gayet isabetli ateş ettikleri yetmezmiş gibi siperleri de ustaca kullanıyorlar.

Haydutların dışında bir de mutantlar var ki onların sizi delik deşik edip afiyetle yemek haricinde bir tarza sahip oldukları söylenemez. Siper kaygısı da taşımadıklarından size tepeleme girişiyorlar fakat belirli bir mesafeden üzerinize koşuyorlarsa açtığınız ateşten sıyrılmak için şaşırtıcı manevralara başvurabiliyorlar. Olmayacak yerden beklenmedik zamanda fırlayıp çığıra çığıra üzerinize saldırıyorlar. Aman dikkat!

SAKLA SAMANI, SAVAŞ ZAMANI

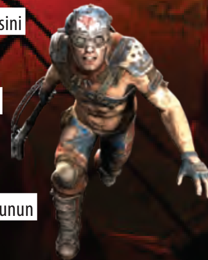
Sadece düşmanlarınız değil çevreniz konusunda da gözünüz açık olsun. Etrafta rastlayıp da cebinize atmaya tenezzül etmeyeceğiniz çerçöp kategori- 



Son ÖTV zammından sonra otobanda böyle yaya dolaşmak moda oldu.

dövüş silahları taşıyorlar, son derece hızlı ve çevikler. Ve neredeyse her seferinde sürü halinde saldırıyorlar. Dünyaya çarpan göktaşının yaydığı kozmik radyasyona maruz kaldıkları için böyle göründükleri söyleniyor. Bu açıklamanın gerçekle örtüşüp örtüşmediğini bulmak ise size kalmış.

The Wasted Clan
Bu arkadaşların önde gelen hobisi kavga dövüş, ev yapımı alkol ve mekanik tasarımlar. Geliştirdikleri otomotiv projeleri için en fazla hurda parçayı bulabilecekleri endüstriyel alanları mesken edinmişler. Savaşırken taktiğin t'sini takmayan bu gençler "düşmanı gördüğün yerde bodoslama dal" prensibini benimsemişler. Ateşli, kesici veya delici silahlar kullanmak yerine direkt zopayla yüzünüzü yamyassı etmeyi tercih eden The Wasted bence oyunun en delikanlı klanı.



The Ghost Clan
Açık ara en nefret ettiğim klan! Daha oyunun onuncu saniyesinde üzerinize çullanmaları bir yana, sessiz ve sinsi olmaları beni çileden çıkarıyor. Tamamen gözü kararmış bir kabile; hiçbir şeyden korkuları yok, hatta bu halleri yüzünden diğer klanlar bile çekiniyor onlardan. Kara ayinler, kanlı kurbanlar ve yamyamlık The Ghost'un yaşam tarzı. Nişan alıp tam ateş ediyorsunuz, sıçrayıp tavandaki bir kirişe tutunuyorlar. Hepsini temizledim zannediyorsunuz, ilk

RAGE QUIT SORUNSALI ÜZERİNE AÇILIMLAR

"Rage Quit, kurmak için her yolu denediğiniz RAGE'in her seferinde arıza çıkarması sonucu PC'nizi hırsla kapatma eylemine verilen addır." -Umut Yanık, Twitter, 24 Ekim 2011

Bilindiği üzere oyungezerler, *Rage*'in grafik hastalığına çare olarak yayınlanan 1GB'lık güncelleme paketi Nvidia sahiplerinin yüzünü güldürürken ATI kartlı sistemlerin gözyaşını dindirmeye yetmedi. Semptomlar karttan karta, sistemden sisteme değişiklik gösterdiğinden oyuncular bünyelerine en iyi gelecek ilacı araştırmak durumunda kaldılar. Eğer kıyıp çöpe atanlardan değilseniz, kapı kapı dolaşıp derdinize bir derman da bulamadıysanız, sizin için hazırladığımız reçeteyi deneyebilirsiniz. Geçmiş olsun.

Adım 1: Güncelleme paketini indirin
Bu paket, oyun menüsüne daha önce el süremediğimiz grafik seçeneklerini ekliyor. Aynı zamanda donmaları ve garip karakter animasyonlarını iyileştiriyor.

Adım 2: Ekran kartınızın sürücülerini güncelleyin
Öncelikle kurulması gereken, AMD Catalyst 11.10 Version 2 Preview Driver (http://bit.ly/ogz_preview2 adresinden indirebilirsiniz). Eğer bundan randıman alamazsanız Version 3'ü deneyebilirsiniz (http://bit.ly/ogz_preview3). Seçiminiz hangisi olursa olsun ayrıca bir de AMD Catalyst - Rage Performance Driver kurmanız şart (http://bit.ly/ogz_perf).

Adım 3: Ekran kartınızın ayarlarını test edin
Masaüstünüzde sağ tıklayıp Catalyst Pro Control Center'a ve Oyun sekmesinden 3D Uygulama Ayarları'na girmeniz gerekiyor. Buradaki ayarları -biraz da deneme yanılma yoluyla- kendi sisteminize göre en iyi kalite / performans oranını yakalayacak şekilde optimize edebilirsiniz. Örneğin Mipmap Ayrıntı Düzeyi'ni "kalite" seviyesinden "yüksek performans" düzeyine çekmek görüntü kalitenizi biraz düşürmesine rağmen oyununuzu aynı oranda hızlandıracaktır.
Burada asla yapmamanız gereken tek şey "Catalyst A.I. etkinliğini kaldır" seçeneğini işaretlemek. Uygulamaya göre video sürücüsü optimizasyonunu sağlayan bu seçeneği devre dışı bırakırsanız oyundan pürüzsüz bir görüntü almanız hemen hemen imkânsız hale gelir.

Adım 4: Oyununuzun grafik ayarlarını test edin
Ekran kartınızın ince ayarından sonra oyunun ana menüsünden ulaşacağınız grafik seçeneklerine (Settings > Video) geçebilirsiniz. Ekran kartı ayarlarınızda olduğu gibi, buradaki ayarların seviyesi görüntü kalitenizle oyun hızınız arasındaki dengeyi belirleyecektir. Tavsiyem, eğer oyun çok yavaşsa tasarrufa Vsync'ten başlayın.

Adım 5: İkinci güncelleme paketini takip edin
Tüm bu ayarlara rağmen, kapalı bir mekândan Wasteland'e çıkarken oyunun kopabilmesi ya da oyun kontrollerinde değiştirdiğiniz tuş atamalarının bir süre sonra default haline dönebilmesi gibi çok nadir de olsa karşınıza çıkabilecek bug'lar var. Bu sorunları tamamen ortadan kaldıracak 2. bir yama, rehberi yazdığım tarih itibarı ile yoldaydı. Varıp varmadığını kontrol etmek için arada bir otogara uğramanızda fayda var.

Adım 6: Sormaktan çekinmeyin
Tüm bu okuduklarınıza rağmen grafik sorununuzu çözemediyseniz ve hâlâ oyunun peşini bırakmaya niyetiniz yoksa e-mail adresim belli.





Çok aradım ama oyunda misafirperver klana rastlamadım.

sindeki bazı malzemeler aslında en az bir sandıkta bulduğunuz silah ya da bir düşmanın üzerinden topladığınız cephane kadar önem taşıyor. Ele geçireceğiniz üretim şemaları sayesinde bu malzemeleri birleştirip hayatınızı çok kolaylaştıracak eşyalar (minik bir robot müttefik mesela) imal edebiliyorsunuz. Bu eşyalar asla canlı çıkamayacağınızı düşündüğünüz en umutsuz çatışmalarda imdadınıza yetişebiliyor.

Oyunun çatışma mekanikleri gerçekten çok sağlam. Pek çığır açıcı olmasalar da Rage'in cephaneliğindeki silahların hepsinin kendine özgü bir ağırlığı ve vuruş hissi var. Aslında bu silahlara ait mermi tipleri silahların kendilerinden daha ilginç olabiliyor. Bazı mermiler çok fesat mesela, üzerlerinde zaman ayarlı patlayıcı var. Bunu yiyen düşman az sonra havaya uçacağını anlayıp çaresizce çırpınmaya başlıyor, fakat ne fayda... Bum! Hedefe elektrik şoku veren oklarınızdan birini birkaç düşmanın ayakları dibindeki su birikintisine isabet ettirin bakalım, neler oluyor? Ya da kısa bir süreliğine karşınızdaki muhafızın zihnini ele geçirmenizi sağlayacak cephaneler yükleyelim silahınıza? Daha fazlasını yazıp oyunun sürprizlerini açık etmek istemiyorum ama listede bu saydıklarım gibi birçok alternatif var ve siz bu çeşitlilik içinden karşınızdaki düşmanın tipine ya da oyun tarzınıza göre seçim yaptıkça *Rage* stratejik bir derinlik kazanmaya başlıyor.

Bu derinliği ve özellikle mutantların saldıkları terörü daha yakından tanımak ister misiniz? Öyleyse, tabii eğer aksiyon/FPS türünde yeni değilseniz, Hard zorluk seviyesinde oynamanızı tavsiye ederim. Normal modda düşmanlar biraz fazla kolay ölüyor gibi geldi bana, Hard'a geçince savaşın daha adil bir hal aldığını hissettim. Ayrıca bu seviyede oynamak çok uzun zamandır ilk defa bir oyunda cephane sıkıntısı çekmenin keyfini yaşattı bana (var biraz mazoşistlik). Nightmare modu ise maalesef benim acı sınırlarımı aşıp Sinan'ın ihtisas alanına giriyor.

Kolay veya zor, söz konusu ölmek olunca *Rage*'in figüranları gerçekten rollerinin hakkını veriyorlar. Ateşlediğiniz merminin vücutlarında isabet ettiği yere göre sendeliyorlar ve aldıkları yaranın derecesine göre küfürleri sertleşiyor. Kiminin savaşırken kolu ya da bacağı kopuyor, kimisi ölümcül bir yara alıp yerlerde sürünmeye başladığı halde hâlâ silahını doğrultup sizi temizlemenin peşinde.


Sniper dürbününden av manzarası.

RAGE KLANLARI

köşe başında bir duvarın tepesinden ensenize çöküyorlar. Bir de jilet gibi bumerangları var ki evlere şenlik!



The Scorcher Clan
Reaver isimli bir vahşi tarafından yönetilen bu klan -isminden de anlaşılacağı üzere- ateşe bayılıyor. Bu öyle derin bir muhabbet ki vücutlarına dövme olarak kazınıyor, araçlarına sprey boya olarak işleniyor. Her yerde ateş var, bir de Apophis isimli asteroit! Scorcher klanı, bu göktaşının bir yarı tanrının bineği olduğuna inanıyor ve onun enerjisinin kendilerini yenilmez kılacağını düşünüyor. Kafayı çizmiş bu kardeşlerimizin The Shrouded Clan ile bir nevi ezeli rekabet içinde bulunduklarını da not olarak düşelim.

The Shrouded Clan
Mülteci kampını andıran bir klan. Üyesi oldukları diğer klanları terk eden kaçaklar bir araya gelip The Shrouded'ı oluşturmuş. Kimlikleri tespit edilmesin, firarisi oldukları klanlar da izlerini bulamasın diye yüzlerini gaz maskeleri ve turuncu renkli kumaşlarla gizliyorlar. İnlerine girdiğinizde bastığınız yere dikkat edin çünkü köşe bucak sizin için özenle hazırladıkları bubi tuzaklarıyla doludur. Mühendislik konusunda yetenekli olan bu klan, imal ettiği otomatik taretlerle ya da uzaktan kumandalı arabalara yerleştirdiği patlayıcılarla size soğuk terler döktürecek.



PC PS3 360

Burada yumruklarınıza güvenmek hiç iyi bir fikir değil.

Tempo yormaya başladığında bu tür mini-oyunlarla soluklanabilirsiniz.





OYUNUN TADINA VARMAK İÇİN ZORLUK SEVİYESİNİ HARD'A GETİRİN, HEM BİRKAÇ KURŞUNDAN KİM ÖLMÜŞ CANIM!?

MÜSAİT BİR YERDE ÖLECEK VAR

Rage dünyasında, araç sürüş beceriniz de en az silahlı dövüş yeteneğiniz kadar önem taşıyor çünkü zamanınızın hatırı sayılır bir kısmı dört tekerlek üzerinde geçiyor. Bu araçları oyunun muhteşem resmedilmiş çorak topraklarında kullanmak hem seyir hem de sürüş keyfi sağlıyor. Sizi takip edip sıkıştıran haydutlarla gerek hareket halinde sıcak çatışmaya girmek gerekse aracınızla çarparak devre dışı bırakmak oldukça zevkli. Düşmanın yağdırdığı mermilerle kevgire dönen dörtçekeriniz patlama noktasına geldiğinde ya da aracınız içinden çıkamayacağınız bir yere düşüp sıkıştığında bir çekici çağırıp makul bir ücret karşılığı kendinizi en yakın yerleşim birimine atmanız mümkün.

Aracınızı geliştirmek ya da yeni bir modeli mi denemek istiyorsunuz? Sizin gibi gençleri Wasteland pistlerinde görmek isteriz. Eğer tek kişilik oyundaki rakipler ile yarışmak sizi yeterince zorlamıyorsa online arenalara da bekliyoruz.

Oyunun Road Rage isimli çevrimiçi bileşeni en fazla dört katılımcıya izin veren yarışlardan oluşuyor. Bu yarışlarda bazen tek amacımız rakiplerimizi hurdaya çevirmek iken bazen de düşmüş meteorları toplayıp skor yapmaya çalışıyoruz. Seviye atladıkça açabildiğimiz araç ve silahlar yeterince çeşitli olsalar da modların yapısı biraz sığ kaldığından çevrimiçi rekabet bir süre sonra sıkabiliyor. Ayrıca yanımıza bir arkadaşımızı katıp oynayabileceğimiz co-op görevler var. Ben Legends of the Wasteland isimli bu modu Road Rage'den çok daha eğlenceli buldum fakat sadece dokuz bölüm içermesi hayal kırıklığına uğrattı. Daha fazla görev olsaydı oyuna hem değer hem ömür hem de not katabilirdi.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Kusursuz çatışma mekanikleri
- ✔ Etkileyici sanatsal tasarım
- ✔ Göz dolduran grafikler ve akıcı animasyonlar
- ✔ Yapay zekâ ve mutant dehşeti
- ✖ PC uyum sorunları
- ✖ Doku tutarsızlıkları
- ✖ Oyuncuyu yeterince içine çekmeyen hikâye akışı



Neyse ki oyunun tek kişilik macerası yeterince uzun soluklu, en azından ekrandaki her taşın altını kaldırıp "aa, solucan!" demeden rahat etmeyen benim gibileri için… Bugünlerde 18 saatinizi hakkını vererek işgal edecek bir aksiyon oyunu bulmak zor gerçekten. *Rage*'in oyun deneyiminizi her telden her dilden çeşitlendiriyor olması da cabası. Bileği kuvvetli bir FPS olmasının yanında formülü bir de yarış oyunu bileşeni içeriyor. Size bir envanter ve bir yağmalama (looting) sistemi sunması, hem aracınızı hem de silahlarınızı istediğiniz gibi özelleştirmenize izin vermesi gibi RYO türünden yaklaşımlar da barındırıyor *Rage*.

Bugünlerde renkli, heyecanlı ve harcadığınız zamana değecek bir macera peşindeyseniz canlanan oyun piyasası birçok alternatif sunacaktır size. Fakat gelecek için bir yatırım yapmak istiyorsanız *Rage*'i alıp bir kapsüle koymanız ve emin bir yere gömmeniz gerekecek. Zira 2135 senesini daha iyi anlatan bir oyun, o güne kadar geçecek tamı tamına 124 yıl boyunca büyük bir ihtimalle karşınıza çıkmayacak.

Yazar, aritmetik hünerlerini bir kez daha sergilemiş olmanın hazzıyla satırlarına son verir.



Mükemmel resmedilmiş olsa da şehrin terk edilmiş görüntüsüne aldanmayın.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** id Software → **Dağıtım:** Bethesda Softworks → **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 119 TL
→ **Dijital İndirme:** 60$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.rage.com

SON KARAR

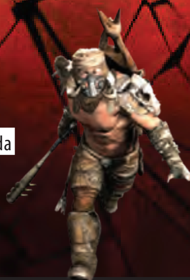
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Yılın FPS oyunu olabilecekken ayağı kaymış bunun.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

The Jackal Clan
Hiç hazzetmediğim bir klan daha! Hayvan herifler! Yo, hakaret etmiyorum, gerçekten yarı hayvan bu adamlar. Gecenin köründe havada bir uluma duyduğunuzda başınızın onlarla derde gireceğinden emin olabilirsiniz. Size askeri bir güç gibi değil bir kurt sürüsü gibi saldıracaklardır. Bu vahşi klanın vücutlarını hayvanların kafa derisiyle, kemiklerle ve kürklerle süslediğini gördüğünüzde moda anlayışlarına hayran kalacaksınız. Yine de çok yanaşmayın bunlara, iki tanesi bir araya geldiğinde mutantlar bile kaçacak delik arıyor!



The Gearheads
Wasteland klanları arasında en yüksek zekâ seviyesine sahip olan bu haydutlar gelişmiş makine ve silah tasarımlarıyla kolay kolay alt edilemeyecek bir güce sahip. Eden projesi sayesinde Apophis faciasını atlatan bir grubun bu klanı kurdukları söyleniyor. Gearheads kurtuluşun teknolojide olduğuna inanıyor ve üyelerinin bir daha "doğa ana" tarafından yok edilmemek üzere ant içtikleri biliniyor.







Orcs Must Die! > Sanctum







ASLINDA BİR KONU VAR -B. EMRE ÜLGEN

Orcs Must Die!

BİR GİRDAP GİBİ, bizi gitgide daha dip halkalarına çeken bu karanlığı kendinden menkul, uğursuz, kasvetli günlerde kaçabileceğin vahaların en oyalayıcı, en vakit öldürücü genişlikte olanlarından biri bu oyun sevgili okuyucu. Böyle diyerek kendi korkaklığımı size de mal etmek istiyorum kuşkusuz. Çünkü ben öyle yaptım; masanın üzerinde duran gazeteye beni yutacakmış gibi uzaktan göz ucuyla bakıp televizyonun önünden yakalanacakmış gibi aceleyle geçerek, bir hafta boyunca kendimi *Orcs Must Die!*'ın başında oyaladım. Ta ki derin bir üzüntü ile tıkanmış herkes gibi her görüp duyduğunu o konuya bağlama saplantısına düşüp, oyunun başlığından bile rahatsız olana dek.

BİRİLERİ FARKINDA

Fakat bu ruh halimden bir kez daha sıyrılıp oyunun hakkını vermeliyim çünkü *Orcs Must Die!*, son aylarda peş peşe çok iyi örneklerini gördüğümüz, oyun endüstrisinin geleceğini muştulayan küçük ama bağımlılık yaratıcı oyunların bir yenisi ve bence bir bağımsız oyun zaferi. *Minecraft* ve *Bastion* gibi, ilk bakışta oldukça iddiasız görünmesine rağmen her fırsatta oyuncuyu kendine çağıran işveli oyunların en yaman numaralarını da biliyor üstelik: Öğrenmesi çok kolay, başarı hissi aşırı keyifli, ustalaşması zor ve oyuncuyu devamlı ödüllendirdiği için ilerleme duygusu çok tatmin edici.

Kule savunması türüne bir doz aksiyon katan *Orcs Must Die!* (kule savunmasıyla FPS'yi birleştiren *Sanctum*'un daha ciddiyetsiz fakat daha eğlencelisi gibi düşünün) sırf eğlenceye odaklı bir oyun olduğundan, ülkenize giden geçitleri orklardan korumak üzerine oldukça minimal bir hikâye üzerine kuruluyor. *Orcs Must Die!*'da, geçitlerin koruyucusu -oyunun zevzek mizah anlayışına uygun, saçma sapan bir şekilde- ölünce onun yerine geçen çırağını oynuyorsunuz. Oyunun can damarı ise elbette ki öyküsü değil, ara sahneleri geçebileceğiniz denli sabırsız, hırslı bir eğlenceye çağıran oynanışı.

Bildiğiniz gibi (ne zaman bir cümleye böyle başlasam yeni öğrendiğim bir şeyi başkasına satmaya çalışıyor oluyorum), kule savunması oyunlarının mekaniği strateji kurulduktan sonra birimleri tepeden kontrol etmek üzerine kuruludur. *Sanctum* ve peşinden gelen *Orcs Must Die!*'ın bu türe getirdiği yenilik, planımızı yaptıktan sonraki şamataya bizzat katılmamıza olanak vermesi. Dolayısıyla oyun stratejiyle aksiyon karışımı bir oynanışa sahip. Orkların saldırırken kullanacakları yolların ışıktan bir izle belirtildiği mekânları önce inceliyor, sonra büyü kitabımızı açarak planımıza uygun tuzakları ve silahları seçiyor (büyü kitabından tuzak muzak çıkmasının absürtlüğü bir yana, bir de bunları parayla alıyoruz ne akla hizmetse), stratejimizi kuruyor ve orkları salıyoruz. *Orcs Must Die!*'ın en güçlü yönü, ara bir tür yaratmasının avantajını kullanarak oldukça esnek bir oynanış deneyimi sunması. Çok iyi bir plan yapıp stratejiye yakın bir oyun kurabilir veya az tuzakla aksiyona yüklenebilirsiniz. Bunun yanı sıra her bölümün sonunda bir yenisini elde ettiğiniz ok duvarı, rüzgar kemeri, çatal tavanı (bunu attım uyaklı olsun diye) gibi yeni tuzak ve silahlar birbirinden çok farklı planlar yapabilmenize imkan tanıdığı gibi, bu tür oyunların en cazip yönlerinden biri olan ödül alarak daha güçlü, daha güçlü, en güçlü olma isteğini de köpürtüyor. Başarınıza göre her bölüm sonunda aldığınız ve tuzaklarınızı güçlendirmenizi yarayan kurukafaları da katarsak manasız bir hırsla saatlerinizi kemirebilecek güçte bir oyun *Orcs Must Die!*.

BİRİLERİ FARK ETMEDİ

Kendi türünde bir oyunun sahip olabileceği en önemli başarıya, oyuncuyu başından sonuna değin eğlendirebilme yetisine sahip olan *Orcs Must Die!*, çoklu oyuncu seçeneğinin olmaması ve mekanların tekdüzeliği dışında nerdeyse kusursuz bir oyun. A tabii bir de kendi kurduğumuz tuzakların bizi yaralamama saçmalığını da saymalıyım. Hem öyle tek taraflı ölmece olmaz, hem de ne derler bilirsiniz; el için kuyu kazan evvela kendi düşer.



Kusursuz bir plan yapsanız bile birebir savaşacağınız garanti.

BEN OLSAM

Kel kuyruk başına buyruk oynaması bile çok zevkli olan bu oyunun çok oyunculu seçeneğini atlama gafletine düşmezdim. Hele ki bu oyunu arkadaşınla karşı karşıya oynayabilmek *Worms*'ta delirmek kadar keyifli olabilirdi.



Yanlamasına yapılan uçuşların pek hayırlı inişlere yol açtığı söylenemez.

→ **Tür:** Strateji - Aksiyon → **Yapım:** Robot Entertainment Entertainment → **Dijital İndirme:** Steam ($14.99)/Xbox Live → **Sistem:** Ekonomik
→ **Daha Fazlası İçin:** http://www.robotentertainment.com/games/orcsmustdie

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Eğlenceli ve esnek oynanış mekaniği ✔ Kötücül bir eğlence sunan tuzak ve silahlar
✖ Çoklu oyuncu seçeneği yok ✖ Bir örnek mekanlar

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Yeni nesil küçük, bağımsız oyunların en hızlı bağımlılık yaratanlarından biri.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC PS3 360

HAMBURGECİNİN ÖNÜNDE YARIŞANLAR – ALİ SEZGİN

Formula 1 2011

NE İYİ NE KÖTÜ?
✓ Geliştirilmiş görseller ✓ Yarışın araca etkisini görmek mümkün ✓ Ortaklaşa oyun modu ✗ Ulaşılabilir değil ✗ Hasar sistemi daha detaylı olabilirdi

FORMULA 1 PİLOTLARININ inanılmaz reflekslere sahip olduğu söylenir, ancak bunun tam anlamıyla doğru olduğunu söylenemez. Yarışçıların en az refleksleri kadar, görsel referansları kullanabilmesi de önemlidir. Bir açıklığa gelindiğinde bunun fırsat mı tuzak mı olduğunu anlamak, uzun bir virajı dönerken hangi ağaç, bina veya işaretten sonra manevraya başlanacağını bilmek gibi küçük teknikler aslında çok fark yaratabiliyor. Yine de işin sırrı anlık kararlarda yatıyor bence. Durup dururken saate bakma ihtiyacı duyduğunuz, gözünüzün bir ilana veya panoya takıldığı bir anda, adım atmak üzere olduğunuz yoldan hızla bir araba geçtiği olmuştur mesela. F1'de pilotların hayatları işte bu anlara bakıyor. Tek fark, onlar için tesadüflere yer yok. Gördükleri her bilgiyi saliseler içinde kavrayıp kullanamazlarsa sonuç felaket olabiliyor.

Oyunlar işte bu yüzden var. Bir F1 aracının saniyeler içinde 350km/sn'ye çıkmasının ne anlama geldiğini belki hiçbir zaman bilemeyeceğiz ama o duyguya, hiçbir şey sizi Formula 1 2011 kadar da yaklaştıramayacak. İster Monaco'nun sert virajları olsun, ister İstanbulPark'ın ters dönüşleri, 2011 aradığımız adrenalini ve o kontrollü hız hissini fazlasıyla veriyor. Oyunun 2010 sürümünde eleştirilen, araçların biraz fazla havada kalması ve pisti tam olarak hissedememe sorunu tamamen giderilmiş. Oyun artık *Dirt* veya *Grid* oynarken bir spor araba değil de tam bir F1 canavarı sürüyormuş hissini başarıyla veriyor.

OTOMOBİL UÇAR GİDER

Görsel açıdan F1 2010 ile 2011 arasında inanılmaz farklar olduğunu söylemek zor. Zaten asıl farkı yaratan da oynanışa getirilen yeniliklerde. Bunlardan en önemlisi, aynı takımda 2 kişinin bir sezonu oynayabildiği kariyer modu. Dürüst olmak gerekirse, F1 2011 almış ve benimle koca bir yarış sezonunu oynamaya gönüllü bir zavallıcık bulmakta zorlandım ama tek atımlık yarışlarımız gerçekten muhteşem bir deneyimdi. Özellikle F1 söz konusu olduğunda takım oyunu oynamak çok daha önemli hale geliyor. Tartışarak pitleri zamanlamak, geçişler yapmak, yeri geldiğinde yavaşlayıp arkadan gelen takım arkadaşına açık yaratmak, onca aksiyonun içinde iletişim kurmaya çalışmak gerçekten çok keyifliydi. F1 hayranı iki arkadaşın beraber yapabileceği daha iyi bir aktivite olamaz. Bunun haricinde gerçekliği güçlendirmek için oyuna güvenlik aracı da eklenmiş. Belki son yıllarda deliler gibi F1 izlemediğimdendir ama normalde güvenlik aracının yarışı bu kadar çok durdurduğunu sanmıyorum. Codemasters olayı biraz abartmış, neredeyse her yarışta güvenlik aracı en az bir kez kendini gösteriyor zira.

Gel gör ki oyun hiç kullanıcı dostu değil. F1 bilmiyorsanız, mesela yol kenarında yanan ışıkların anlamından ya da lastiklerin ortalama ne kadar dayandığından bihaberseniz işiniz çok zor. *Grid* ve *Dirt* gibi gayet kullanıcı dostu oyunlar yapıp amatöründen profesyoneline farklı oyuncuları kendine çekmeyi başaran Codemasters'ın F1 2011'de hâlâ o noktaya gelememesi beni şaşırtıyor. Anlaşılmaz menüler içinden doğrudan pistin ortasına yavru bir ceylan gibi bırakılmak pek çok yarışçıyı oyundan soğutacaktır.

BEN OLSAM

Ben olsam ilk olarak kesinlikle oyunculara aynı oyunu cilalayıp satmaya çalıştığımı hissettirmemeye çalışırdım. Bunun haricinde en amatör yarışçılara bile uyacak oyun modları ve kuralların daha net anlatıldığı bir bölüm ve elbette ki insana sinir krizi geçirtmeyen menü fena olmazdı.

F1 serisi çok büyük adımlarla değilse de gelişmeye devam ediyor ama bence artık başka şeyleri de dert etmeli. Devasa F1 bütçelerinin yanında oyunlar hâlâ yan ürün olarak görülüyor olabilir en azından izleyiciyi hazırlamak için muhteşem birer araç oldukları unutulmamalı. Neden bunu daha ulaşılabilir ve aynı zamanda kompleks bir oyun olarak pazarlamayı düşünmezler ki?.

Forza Motorsport 4



>

F1 2011



>

F1 2010





Yağışa oyunda özellikle dikkat edin. Özellikle ters lastiklerle yakalanırsanız işiniz zor

Detaylara çok kafa yormamaya çalışın,



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Oynamadan önce sınava girmenizi isteyecek tek oyun olabilirmiş

7,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Codemasters → **Dağıtım:** Codemasters / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 70TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+
→ **Dahası İçin:** formulaone.com

SENİ SOKAN ŞU ÖRÜMCEĞİ BİR BULSAM VAR YA PETER... -VOLKAN TURAN

Spider–Man: Edge Of Time

ZAMANDA KAYMA OLUR, zaman yırtılır, zamanlar birleşir, geçmişten geleceğe, gelecekten geçmişe gidilir, zaman-mekan problemleri canımızı sıkar, zaman zaman da mekanlar çekilmez olur ki bunun konumuzla pek ilgisi yok. Nitekim *Spider-Man: Edge of Time*'ın ilgilendiği tek konu gelecekteki kötü kaderin geçmişte değiştirilmesi gerektiği. Bunu yapabilecek tek kişi de günümüzdeki Örümcek Adam yani Peter Parker'dan başkası değil. Peter -henüz- falcılığa başlayıp geleceği göremediği için gelecekten alacağı tüyolarla kötü kaderine meydan okuyor. Bunu yaparken tek yardımcısı ise tahmin edebileceğiniz gibi Spider-Man 2099, yani Miguel O'Hara. O'Hara, Amazing Spider-Man'in Anti-Venom tarafından öldürüldüğünü ve bunun ne tip sonuçlara yol açtığını gördükten sonra alternatif şimdiki zamandaki Peter'a 2099'dan ulaşıp neler yapması gerektiğini söyler. Ortalık zaten karışık, bir de üstüne kafanızın içinde aniden gelecekten konuştuğunu iddia eden bir ses duyduğunuzu düşünsenize?

ZAMANIN GETİRİP GÖTÜRDÜKLERİ

Fark ettiğiniz gibi bu yeni Spider-Man de *Shattered Dimensions* kadar önem veriyor hikâyeye ama bu sefer biraz daha derinlere doğru kazıyor. İki farklı zaman dilimi, iki farklı karakterin ana hikâyeyi oluşturması, yan karakterlerle alternatif hikâyelerin bezenmesi, bunların birbirine girmesi derken oyunun bize öğrettiği "Quantum Casuality" yani bir zaman diliminde yapılan değişikliğin diğer zaman dilimine etkisi, hem seyir zevkini artırıyor hem de merak duygumuzu kaşıyor. Oyunun temelini bu "zamanlar arası paslaşmalar" oluşturuyor diyebilirim. Spider-Man 2099'un gelecekte başı gelişmiş bir robotla derde girmişse, Amazing Spider-Man bunu günümüzdeki prototip robotu yok ederek önleyebiliyor. Veya yarı insan-yarı robot düşmanları ortadan kaldırmak için, o ünitelerin ilk adımını oluşturan birimleri yok etmek kafi. Elbette her paslaşma *Geleceğe Dönüş* filmlerindeki kadar basit değil; bazıları zamana dayalı, bazıları arama-bulmaya dayalı olabiliyor ama ne olursa olsun içinizdeki "hemen yetişmeliyim, hemen halletmeliyim, yoksa sonum kötü olacak" alevi sönmüyor. Kendinizi çoğu zaman bir şeyi önlemeye çalışırken buluyorsunuz.

Atmosferi güçlendiren bir diğer etmen de mekanın gelecekte veya geçmişte değiştirilmesinin arından şimdiki zamana yansıması. Betonlarla çevrili bir oda aniden asit havuzuna dönüşebiliyor. Activision'a ait Beenox, *Edge of Time*'da algılarımızla oynamayı başarıyor anlayacağınız. Ama unuttuğu çok önemli bir şey var!

BEN OLSAM

Şu oyunun yarısını açık havada, salına salına geçirecek şekilde kurgulardım. Daha çok kötü düşman eklerdim. Biraz daha da uzun yaptım mı, ohoo, dadından yinmezdi he!

Hem Amazing Spider-Man'i hem de Spider-Man 2099'u yönettiğimiz bir oyun, hayranlarını heyecanlandıran bir oyundur muhakkak. Ama Beenox Spider-Man'in sadece ayakları üstünde yürüyen değil, *süzülen* bir kahraman olduğunu unutmuşa benziyor. 2012'de çıkacak filmin ilk teaser'ı bile Spidey'nin bu tip süzülme hareketlerine ayrılmış durumda. Oysa uçma hissine yakın bu hareket *Edge of Time*'da neredeyse yok denecek kadar az. Nedeni de oyunun çoğunlukla kapalı mekanlarda geçmesi. Yani tavana ağ atıp anca öyle süzülüyor-



Spider-Man 2099 bir elma gibi yüksekten aşağı düşmeye bayılıyor. God of War 3 pratiği olanlar zorlanmayacaktır bu bölümlerde.

ŞİMDİKİ AKLIM OLSAYDI...

Eğer geçmişteki insanlarla iletişim kurma yeteneğim olsa,

• 2004 yılının öncesine giderdim, Mark kardeşimize sektör değiştirmesini, Facebook projesinin hiç tutmayacağını söylerdim! Ömrümü yedin Facebook.



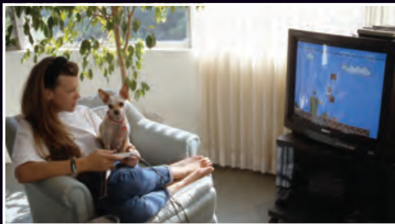
• 2000 yılına gider, John Romero'nun kulağına "Daikatana aşkından vazgeç, dalga konusu olacaksın ve bunu hiç unutmayacağız, nihaha!" diye fısıldardım.



• 1995 yılına gider, Bill Gates'e "Gel abicim, Internet Explorer 1.0 çıkmadan buna bir son ver, bir nesil senin yüzünden sinir hastası olacak, gel he de?" derdim.



• 1990'lara gider, aile fertlerinin aklına "oyun oynayan çocukları rahat bırakın, oyunlardan öğrendikleriyle çok işler başaracaklar" fikrini aşılardım. Inception yoktu tabii o zamanlar.



• 1983'te George Lucas'ı sonraki Star Wars üçlemesi hakkında uyarır, bu mantıkla giderse değil zengin, gelecekte anca dilenci olacağını söylerdim. Muhtemelen inanmazdı ama olsun.





Ara sahnelerin oyuna güzelce yedirildiği bazı sahneler tüyleri diken diken edebiliyor.

sunuz ki bir Spider-Man oyununda yapılacak son hata bu olmalıydı. Odalardan odalara, lobilerden lobilere geçe geçe içiniz önce bir bayılıyor. Laboratuarlara vardığınızda çoktan kendinizi *Contra* oynuyor hissine kaptırmış oluyorsunuz, havalandırma deliklerinin dili olsa da konuşsa diyorsunuz sonra. Bir de bakmışsınız oyun bitmiş.

BARİ DÖVÜŞELİM

Yani bildiğimiz Örümcek Adam hissi oyunda yok, bu konuda anlaştığımıza göre gözümüze "eşsiz dövüş sistemi" diye sokulan meseleye girebiliriz. Gelin gelin, kaçmayın, bu konuda oyunun pek derdi yok, hatta olan puanını da buradan alıyor. Basit yumruk komboları, ağır ama mesafeli kombolar, hava komboları, hızımızı artırıp toplu dayak işine girdiğimiz ataklar, ağ odaklı saldırılar her iki Spider-Man için de geçerli olan dövüş dinamikleri. Ama Amazing Spider-Man'e ve Spider-Man 2099'a özel hareketler de bulunuyor. Örneğin Spider-Man 2099 öyle bir hızlanabiliyor ki, düşmanlar silüetine vurmaya çalışırken o çoktan arkalarından dolaşıp enseye şaplağı indiriyor. Veya bir dakikalığına zamanı yavaşlatan bir güç alanı açıp bu alan içerisinde kim var kim yoksa dövüyoruz. Amazing Spider-Man ise daha insancıl hareket ediyor 2099'a göre tabii. Işık hızıyla değilse de o da azımsanmayacak bir hızla hareket ediyor ve rakibi "aman" demeye kalmadan kendini yerde buluyor. İstersek düşmanı ağ yumağı haline getirip duvardan duvara vurabiliyoruz da. İşin güzeliyse pek çok hareketi birleştirebiliyoruz. "Birleştirmek" bir artı puan değil elbette ama bunu takılmadan, tereyağından kıl çeker gibi yapabiliyor olmamız bir artı puan.

YIL OLMUŞ 2099, HÂLÂ KAMERA AÇISI SORUNU!

Her güzelin bir kusuru vardır derler, doğruymuş. Kaymak gibi dövüşürken sık sık kamera açılarına kurban gidiyor olmak hiç hoş olmuyor. Vallahi utanıyorum "kamera açısı..." diye başlayan bir cümle kurmaya artık, ama gerçek, n'apabilirim! Kadrajda olmayan bir düşmanı örümcek hislerini kullanmadan bulmak geniş alanlarda tam bir karın ağrısı. Otomatik odaklanma olmadığından bazen sille tokat kavgaya girebiliyorsunuz. Sağlık sistemi "zamanla iyileşmeye" dayalı olduğu için çok sık ölmüyorsunuz oyunda ama kargaşa ortamı Spider-Man atmosferini kesinlikle baltalıyor. Bakın size başka bir klişeden daha bahsedeceğim ama söz verin sayfayı değiştirmeyeceksiniz! "Yapay zekâ problemli!" diyorum ve hemen son paragrafa geçiyorum!

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Beenox → **Dağıtım:** Activision
→ **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.herohq.com/spidermanedgeoftime

Oyun böyle "kucakta" başlıyor. Gelecekteki geçmişe, geçmişteki geleceğe, ordan günümüze sonra herkes Dr. Octopus'a gibi bir formülü var oyunun.



Spider-Man: Shattered Dimensions > Spider-Man: Edge of Time > Captain America: Super Soldier



Sizi bilemem ama ben *Edge of Time*'dan çok umutlu değildim. Bu yüzden gördüklerim karşısında Karadeniz'de gemilerim batmadı, aynı beklentiyi size de öneririm. Ancak o zaman oyunla bir bağ kurabiliyorsunuz çünkü. Aksiyon sahneleri, diyaloglar, paslaşmalı hikâyeler, harika grafikler ve ona ayak uyduran harika müzikler, sinematikler, bonus içerikleri, boss dövüşleri filan derken aslında ortalama oyuncu kitlesini mest edecek bir oyun var karşımızda. Derdimiz sadece *Shattered Dimensions*'dan sonra *Edge of Time*'ın biraz düdük kalması. Beenox 2012'de çıkacak olan filmin de oyununu yapacak ve bu model üzerinden giderse bizi (iyi anlamda) yine şaşırtmayacak.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Görsel ve müzik kalitesi ✓ İki zaman çizelgesi de iyi kullanılmış olması ✓ İki karakterin iyi paslaşması ✗ Yapay zekâ ✗ Kamera sistemi ✗ Kapalı mekanların çokluğu

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Aksiyon oyunu meraklıları birkaç kez bitirip tatmin olacaktır ama koyu Spider-Man hayranları şiddetli geçimsizlik yaşayabilir.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



ÜŞÜYORUZ NED REYİS! -CAN ARABACI

Game Of Thrones Genesis

"KIŞ GELIYOR!" diye diye kışı getirdiğimiz şu günlerde tepemize yağmak üzere olan onca oyunun arasından sessiz sedasız çıkışını yaptı Game of Thrones: Genesis. Hatta o kadar sessiz sakindi ki bu çıkış, serinin HBO tarafından yapılan dizi versiyonunun kopardığı fırtınayla kıyaslandığında inceden bir esinti bile sayılmaz. Oyunun çıkış aşamasını adım adım takip eden ben bile, oynamadan önce tam olarak neyle karşı karşıya kalacağımı bilmiyordum açıkçası. Ancak A Song of Ice and Fire serisinin büyük bir hayranı olarak, eninde sonunda oynayacağımı biliyordum en azından. Haliyle kendisi Oyungezer ofisine düşer düşmez doğruca masama geldi.

Fransız Cyanide Studios, oldukça riskli bir kumar oynamış Game of Thrones: Genesis ile. Zaten öyle büyük reklam kampanyalarına girmeden piyasaya sürdükleri oyunda, standart strateji oyunlarından bir hayli değişik ve alışması zor bir sistem tercih etmişler. Bunun üzerine bir de size zaten bildiğiniz hikâyeleri bir kez daha anlatmak yerine daha önce sadece hafifçe üzerinden geçilen ama Westeros'un tarihinde önemli yer tutan olaylara yoğunlaşınca, oyunun akıbeti adeta bir Rus Ruleti'ne dönmüş. Silahın kimin kafasında patladığı, yazının sonunda belli olacak...

Standart strateji oyunlarından farklı dedim ya, nasıl farklı ama? Bina yapmaca, kaynak toplamak için işçi basmaca yok mesela, *Starcraft II* modelini kafanızdan silin o yüzden. *Total War* modeli desek, o da değil tam olarak... Daha kendine has bir model izliyor Genesis. Kafanızı daha da çok karıştırmadan birkaç örnekle anlatayım: Oyuna başladığınızda elinizdekiler ana kaleniz ve kalenin lordundan ibaret. Temel amacınız ise, mümkün olduğunca çok bölgeyle ittifak kurarak en yüksek prestij puanına ulaşıp oyunu kazanmak. Bina yapmak yerine zaten haritada bulunan kasaba, kale gibi önemli yerleşim birimlerini kendinize katılmaya ikna etmek öne çıkıyor yani. Bunun için ihtiyaç duyacağınız ilk birim Elçiler (Envoy). Nötr bir kasabaya bir elçi yolladığınızda, eğer elçinizi belli bir süre orada tutabilirseniz o kasabayı kendinize bağlamış oluyorsunuz. Böyle böyle haritaya yayılarak yeterli puana ulaşmak aslında o kadar da büyük bir zorluk değilmiş gibi geliyor kulağa, değil mi? Ancak kitabın ya da dizinin takipçisiyseniz bilirsiniz, herkesin birbirinin kuyusunu kazdığı ve türlü türlü entrika çevirdiği Westeros topraklarında hiçbir şey göründüğü kadar basit değildir. Yanlış kişiye güvendiğiniz anda kellenizi koltuğunuzun altına sıkıştırılmış bulmak pek de uzak bir ihtimal değil bildiğiniz üzere Westeros'ta. Oyun da bu ilkeye sıkı sıkıya tutunarak sizi o entrikaların tam ortasına bırakıyor: Entrikayı düzenleyen ya da entrikaya kurban giden olarak.

TAHT OYUNLARINDA YA KAZANIRSIN, YA ÖLÜRSÜN

Oyunun bu bahsettiğimiz entrikaları sahaya yansıtmadaki başarısı takdire şayan. Rakip kasabaları kontrol altına almak için yegane umudunuz olan ve her şeyden habersiz ürettiğiniz o elçi, aslında düşman için çalışıyor olabilir örneğin. Ama öyle düşmanın kontrol ettiği, sizinmiş gibi görünen birimler söz konusu değil bu sefer. Hatta tam tersi! Rakibe çalışan bu birimlerle yaptığınız her hareket, sizin ekranınızda sorunsuzca işliyor gözükse de aslında beklediğiniz o etkiye sahip değil. Yani rakibe çalıştığını bilmediğiniz bir elçiyi komşu kasabaya yollayıp toprakları kendinize kattığınızı görüyor olabilirsiniz, ama aslında kasabanın kimseye katılması söz konusu olmuyor. Bunu da Casus (Spy) birimleriyle kendi birimlerinizi ve kendinize kattığınız kasabaları sıkça kontrol ederek engellemeye çalışıyorsunuz. Casuslar bunun dışında rakip kasabaya gittiklerinde gizli antlaşmalar yaparak rakibe karşı da dönebiliyorlar.

Entrikanın bini bir para diyorum ya işte, bu kadarla da kalmıyor kurabileceğiniz entrikalar. Kasabalarla ittifaklarınızı sağlamlaştırmak için Soylu Leydilerinizi (Noble Lady) kasabanın lorduyla evlendirip aranızda kan bağı oluşturabilir ya da rakibin oluşturduğu bu kan bağını bozmak için Suikastçılarınızı (Assassin) ortaya sürebilirsiniz mesela. İşin içine Assassin karıştırmak istemiyorum diyorsanız, Rogue biriminiz yine aynı kasabada büyük bir isyan başlatıp

BEN OLSAM

Ben olsam, oyunu çok daha kullanıcı dostu bir arabimle hazırlar ve öğrenmesi çok kolay ama ustalaşması zor bir sistemle sunardım. Kendi senaryolarımızı hazırlayabildiğimiz bir harita/senaryo editörü koyardım. Senaryo modunun sıkıcı yanlarından da derhal kurtulup, yerine Westeros tarihini özetleyen bu olayları daha iyi temsil edecek görevler ve bölümler ekledim mi, şu an olduğundan kat be kat daha iyi bir oyun ortaya çıkardı. Bugları temizleyip savaş sistemini düzenlemekten ve multiplayer'da da iyileştirmelere gitmekten hiç bahsetmiyorum bile...





Oyunun menüsünde bulunan ansiklopedi kafanızda oluşan soru işaretlerinin bir kısmını yanıtlamaya yardımcı olabilir.

Senaryo modu enteresan anlara sahne olsa da, aslında çok daha büyük potansiyele sahip.



rakibin ilgisini o kasabaya çekebilir. Rakip paralı askerlerden oluşan güçlü bir birlikle üzerinize gelmeyi planlıyorsa usulca paralı askerlerini satın alıp kendi ordusunu ona karşı da çevirebilirsiniz. En olmadı, rakibin lordu evlenmekte geciktiyse gayr-i meşru çocuklarını ortaya çıkarıp prestij puanlarını yerle bir de edebilirsiniz... Bunlar gibi taktikler oyunun harcında bolca bulunduğundan özellikle de multiplayer oynarken herkesten kıllanıp kime güveneceğinizi iki defa düşünseniz iyi edersiniz. Ama zaten kitaplarda ve dizide gördüğümüz de tam olarak bu değil miydi?

Hep entrikadan ibaret değil tabii oyun. İsterseniz açıktan açığa düşmanca davranışlarda bulunup "barış" barını tamamen boşaltarak "savaş" durumuna da geçebiliyorsunuz. Ancak ordu kurmak pahalı bir süreç ve bunu yapmak için ya çok sağlam kaynaklarla gitmeniz ya da adınızın Tywin Lannister olması lazım. Ordu yerine her zaman paralı askerleri de kullanabilirsiniz, ancak az önce bahsettiğim üzere, paralı askerler genelde kesesi daha dolgun olan tarafa geçmeyi yeğliyor. Kısacası düşman üzerine yolladığınız ordu aynen size geri dönerse şaşırmayın. O yüzden açıktan açığa meydan savaşına çıkmaktansa, perde arkasından rakibinizin sırtında bıçak yaraları açmak daha mantıklı oluyor çoğu zaman.

"KRALLARIN DOSTU YOKTUR, SADECE HALKLARI VE DÜŞMANLARI VARDIR"

Game of Thrones: Genesis'i hayranları için oldukça çekici kılan bir diğer unsur Senaryo moduydu. Çıkmadan önce oyun hakkında bildiğimiz nadir şeylerden biri olan bu senaryo modunda Nymeria'nın Dorne'a çıkışından başlayarak Wildlinglerin Sur'a saldırışıyla sona eren 1000 yıllık bir zaman dilimini kapsayan bir senaryo modu mevcut olacağı söyleniyordu. Haliyle daha önce hiçbir yerde bahsedilmemiş, G.R.R. Martin onaylı olan bu muazzam hikâyeleri bizzat oynayabilecek olmak serinin takipçilerinin rüyalarını süsleyecek kadar büyük bir olaydı. Güzel detaylar ve enteresan bilgiler içeriyor olsa da, oyunun bu kısmının beklediğim kadar renkli geçmediğini görmek üzücüydü benim için. Daha en başından Nymeria ile Dorne kıyısına yanaşıp da "Hmm, 7 tane ittifak kurmalıyız. O zaman al şu elçileri, git 7 ittifağı kur da gel!" içerikli nispeten basit görevleri görünce içime bir şüphe düşmüştü zaten bu konuda. Yine de dişinizi biraz sıkarsanız sonrasında biraz daha ilginç şeylerle karşılaşmanız da mümkün (Ormanın Çocukları mı dedi biri?).

Bu kadar büyük bir online potansiyeli olan bir oyunun multiplayer'ını es geçmek olmaz takdir edersiniz ki. Ancak maalesef burada da oyunun tökezlediğine şahit oluyoruz. Skirmish oynamak inanılmaz keyifli olabiliyor bir kere çözdükten sonra ama konu multiplayer'a geldiğinde oyun fena saçmalayabiliyor. Olur da düzgün şekilde oyuna girebilirseniz, mevcut haritalardan birini seçip olaya balıklama dalmak en eğlencelisi. Özellikle de karşınızda dişinize göre bir rakip varsa. Multiplayer'daki belki de en büyük dezavantaj, istediğiniz haritada istediğiniz Evi seçmenin mümkün olmaması. Sadece o harita için belirlenmiş evlerden birini seçebiliyorsunuz (her haritada Stark seçmeyi arzulayanlar için kötü haber). Ama mesela 8 kişilik bir Westeros haritası var ki, 8 farklı Ev'i kapışıp, tam anlamıyla Taht Oyunlarına girişmek gerçekten ilginç bir deneyim oluyor. Bu arada dişinize göre rakip demişken... Dişinize göre rakip bulmanın zor olmasının bir diğer sebebi de oyunun karışık yapısı aslında. Oyun size menüdeki bir seçenek sayesinde arabirimini açıklamaya çalışsa da işin mantığını o şekilde çözmek neredeyse imkansız. Bolca pratik yapmak ve yine bolca sabır, Game of Thrones: Genesis'i sevmeye giden yolu açan altın anahtar değerinde.

Grafiklere, ses-müziklere hiç değinmedim bile dikkat ettiyseniz çünkü eğer aradığınız bunlardan birisiyse çok yanlış yerdesiniz. Genesis, bu yönlerden genel olarak gayet vasat bir profil çiziyor. Yine de eğer komplike, yenilikçi ve zorlu bir strateji arıyorsanız ya da basitçe milletin birbirinin arkasından ördüğü entrikalara bayılan bir A Song of Ice and Fire hayranıysanız o zaman Game of Thrones: Genesis'e bir şans verebilirsiniz. Şöyle bir durup bakınca "iyi" ya da "kötü" gibi kesin bir yargı koyamıyorum ama söyleyebileceğim kesin bir şey var, o da oyunu sevmek için biraz çaba sarf etmeniz gerektiği. Ben en azından Skirmish modunda eğlenceli birkaç saat geçirmeyi başardım. Umalım da yine Cyanide Studios'un elinden çıkacak olan RYO temalı sıradaki Game of Thrones bu kadar arada derede kalmadan, kolaylıkla sevebileceğimiz bir oyun olarak karşımıza çıksın. Hazır kış da geliyorken en azından RYO tesellisiyle ısınırız...



Savaşa girdiğiniz an ortamda iyice kaos hüküm sürüyor. O çok güvendiğiniz paralı askerleri bir türlü bulamıyorsanız rakip ordusuna daha

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Cyanide Studios → **Dağıtım:** Focus Home Interactive / Tiglon → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 80 TL → **Dijital İndirme:** 40$
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://www.agot-genesis.com/forum/

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Orijinal oynanış öğeleri ✔ Skirmish modu ✔ Daha önce değinilmemiş 1000 yıllık Westeros tarihi ✔ Entrika, yalan, dolan olayı çok iyi yedirilmiş ✔ Sabırlı olursanız eğlendirmeye başlıyor ✖ Grafik ve animasyonlar vasat ✖ Savaş mekanikleri sorunlu ✖ Pek kullanıcı dostu değil, öğrenmek zaman istiyor ✖ Hikâye bölümleri daha iyi işlenebilirdi ✖ Yükleme süreleri işkence ✖ Çeşitli buglar

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Bende evliya sabrı var, Game of Thrones'u da seviyorum diyorsanız bir göz atmakta fayda var. Ancak herkese göre değil, orası kesin.

7,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

AKIL OYUNLARINDA ŞANS FAKTÖRÜ - ALİ SEZGİN

FOOTBALL MANAGER 2012

BEN OLSAM

FM'yi ben yapıyor olsam öncelikle kazandığım dolarları, avroları bir kenara bırakır ve oyunu acemi, normal ve profesyonel olarak üçe ayırırdım. Örneğin acemiler, oyuncularla ve menajerlerle uğraşmasalar ve taktik oluşumunda da bolca yardım alsalar hiç fena olmazmış. Profesyonel moduysa oyunun şimdiki hali olarak kalabilirdi. Şahsen çok şikayetçi değilim ama FM'ye bugün sıfırdan başlasam bayağı başım ağrımış.

FOOTBALL MANAGER BENZERİ menajerlik oyunlarına sardırmış insanların tamamının futbol sevdiğini düşünmüyorum. En azından ben öyle değilim. Transfer dönemini takip eder, takım fark etmeksizin yapılan her transfere deliler gibi sevinirim. Çünkü her yeni oyuncuyla beraber, takımımın toplam değerini yükseltip yeni aldığımız Bienvenu, Edu veya Elmander gibi adamları yüksek bedellerle Avrupa kulüplerine nasıl kakalayacağımı düşünürüm. Şu an tuttuğum takımın ligde ne durumda olduğu veya yeni transferlerinin nasıl oynadığı hakkında inanın hiçbir fikrim yok, zaten önemli olan da bu değil. Belki onca transferin yanına 1-2 adam daha alıp da Avrupa kupalarına oynayacak bir takım yaratmak varken neden gerçek futbol gibi önemsiz bir şeye takılıp kalalım, değil mi ama?

Football Manager'ın büyüme potansiyeli hiçbir zaman *FIFA* veya *PES*'le yarışacak güçte olmadı, bunun imkânı da yok zaten. Futbol menajerliği denilen kavram, özellikle oyun dünyası söz konusu olduğunda "suyunun suyu" kavramına denk düşüyor. SI Games'in böyle dar bir kitleye hitap eden bir oyunla bu kadar başarılı olmasının nedeni, bu kitleyi dinleyip oyunu onların isteklerine göre şekillendirmesinde yatıyor. Diğer yandan, bu söz dinleme meselesinde işin ucu koparsa Sports Interactive'in yeni oyuncuları korkutacak bir canavar yaratması da fazlasıyla olası. İçiniz rahat olsun, *Football Manager 2012* henüz o canavara dönüşmemiş ama üzerinde taşıdığı ufak izler, canavarın çok da uzakta olmadığını hissettiriyor.

İKİ YABANCI KURALI

Öncelikle şunu söylemeliyim, dışarıdan bakıldığında *FM 2012* serinin önceki oyunlarından çok da farklı değil. Arayüz olsun, oynanış yapısı olsun öyle abartılı değişikliklere gidilip risk alınmamış ki bu gayet mantıklı. Her zaman olduğu üzere bir menajer yaratıp ülkemizi, sevdiğimiz takımı ve benzeri bilgileri girip, katılacağımız ligleri seçtikten sonra oyuna başlıyoruz. Ve bir sürprizle karşılaşıyoruz: İlk defa bir *FM* oyununda eğitim modu görüyorum. Gerçi bizim gibi *FM* ile büyümüş kurtları pek ilgilendirmeyecektir ama seriye yeni başlayan oyuncuların dağ gibi büyüyen menü ve seçeneklere artık mezbahaya giden kuzular gibi bakmayacağını bilmek hoş.

Oyunda yeni denebilecek fazla bir özellik yok ama mevcuttaki hemen her şey daha da derinleştirilmiş. Ben transferlerinden de memnun olduğum Galatasaray'la oyuna başladım. Böylece ekstra transfere büyük bütçeler ayırmaktan da kurtulmuş oldum. Hatırlarsanız Galatasaray'ın bu sene Hasan Şaş'tan Ümit Davala'ya uzanıp giden oldukça renkli bir yardımcı antrenör kadrosu vardı. Burada da aynı kadro değişmeden görevine devam ediyor. Birkaç hazırlık maçı ve satılan oyuncunun ardından, takımımı kafamda az çok kurdum ve teknik ekibimle ilk toplantıma girdim. Toplantı demişken, *FM2012*'de toplantı mantığı geliştirilmiş ama çok da ahım şahım bir şey değil. Eskiden sadece teknik ekipten bilgi isterken artık bunu düzenli aralıklarla, zorunlu olarak yapmak gerekiyor.

Bir noktada çok sevdiğim Ümit Davala, bana "Ali bak bu adamlar iyi çalışmıyor, antrenman temposunu ağırlaştırmamız lazım" dedi ve sanırım o noktada ipler benim için koptu. Eskiden de *FM* serisi, her şeyin derdiyle birebir olarak uğraşmayı gerektiren bir oyundu ama *FM 2012* kreş gibi olmuş. Futbolcular laftan anlamıyorlar bir kere. Hadi adamı ağır antren-



manlara katlanmaya ikna ettim, bu sefer bir başka sorun çıkarıyor. Öbür yandan Ersun Yanal olsun, Rıdvan olsun medya yoluyla daha maça çıkmadan şampiyon olup olamayacağımı sorguluyorlar. Eskisi gibi maç günü gelene kadar, günleri hızlıca atlamayı unutun yani. Takım taktiğe tam anlamıyla alışana kadar, antrenmanlara ciddi olarak odaklanıp taktiği öğrenmelerini beklemeniz gerekiyor. Ama şikayet etmiyorum, sonuçta gerçek hayatta oyuncularınızın oyun planına aşina olmaları, kurduğunuz düzene uyum göstermeleri için zamana ihtiyaç var. Bunun için antrenman programında değişik şeylere öncelik vermek büyük önem taşıyor. Örneğin Galatasaray-Bayern Munich maçına çıkacaksam takımımın defansif oyun planlarına çalışmalarını istiyorum. Ya da gol atamayan bir takımım varsa futbolcularımı açmanın yolunu öncelikle antrenman düzeninde arıyorum.

Maç motorunda büyük değişiklikler yok ama eskisi gibi abartılı goller görmek zorlaşmış

ÇILGIN FUTBOLCU MENAJERLERİ

İlk maçıma çıktığımda fark ettiğim ilk değişiklik, şu maç öncesi konuşmaların daha da doldurulmuş oluşuydu. Eskiden olsa "Çıkın bu maçı kazanın" der, yoluma bakardım ama işler artık değişti. Şöyle düşünün, "Ne biçim oynuyorsunuz siz?" sorusunu ağlayarak soran bir Fatih Terim ve öfkesinden dolapları yumruklayıp göçerterek bağıran bir Fatih Hoca'nın oyunculara farklı etkisi olur elbette. İkisinden hangisinin daha etkili olacağını soruyorsanız, cevabım "kime göre, neye göre" olacak. Zira üslubunuzla bir oyuncuyu motive ederken bir diğerini gerebiliyorsunuz ve onunla ayrıca konuşmanız gerekebiliyor. Örneğin Felipe Melo toplu konuşmamdan gaza geliyorsa, onunla bir de başbaşa konuşup iyice coşturabiliyorum. Sonra gidip ilk dakikada kırmızı kart görüyor, orası ayrı.

Oyuncularla iletişim de çok geliştirilmiş. Maç öncesi haricinde, oyuncuları karşıma alıp normal olarak konuşma imkanına da sahibim. Mutsuz olursa baba nasihatleri verebiliyor, Sabri Sarıoğlu'yla tavlaya oynayabiliyor, onların durum hakkında görüşlerini dinleyip tavsiye de alabiliyorum. Oyuncuların kondisyonu eskisine göre çok kolay değişiyor. Takımınızın başarılı olması için herkesin havasında olması gerekmiyor elbette ama takımının her şeyiyle uğraşmak isteyen oyuncuların haftanın her günü, her oyuncuyla tek tek uğraşması en güzeli ki bu inanın çok yorucu olacaktır.

Transfer meseleleri ve menajer ilişkileri de düzeltilen konulardan biri. Ben mesela genelde alt liglerden takımları üst liglere çıkarıp mucizevi hikâyeler üretmeye bayılırım. Fakat önceki oyunların manyak menajerleri yüzünden bu pek mümkün olmuyordu. 50 bin - 100 bin dolarlık bütçesi olan takıma 33 yaşında, nereden baksan 2-3 milyon dolarlık bir oyuncu tavsiye etmek nedir yahu? Hadi diyelim bir mucize oldu, parayı 10 yıllık taksitlere böldüm, bu adam zaten 2 yıla kalmaz elden ayaktan düşecek. Aklı olan herkes o oyuncuya o paranın verilmeyeceğini bilir. Artık gıcık menajerlere "Bana böyle adamlarla gelmeyin" deme şansım var. Örneğin ben oyuncum Edu'nun yerine Edu'nun tam tersi özelliklerde bir forvet arıyorum. Bütçemi, hedefimi, istediğim yaş aralıklarını menajerlere bildirdiğimde hem daha net sonuçlar alıyor hem de gereksiz transfer teklifleriyle uğraşmak zorunda kalmıyorum.

Takımımdan, hatta oynadığım ligden sıkıldım diyelim. Aptallığımdan olsa gerek, İtalya ligini oyunun başında açmamıştım. Eskiden olsa oyuna baştan başlamanıza yol açacak bu problem *FM2012*'de sorun teşkil etmiyor zira artık oyunun neresinde olursanız olun başka bir ligi oynanabilir olarak oyuna ekleme şansınız var. Yıllar sonra bile olsa SI Games'in aklına bu hoş özelliğin gelmesi iyi olmuş. Zira insan belirli bir noktadan sonra oyuna baştan başlayınca gerçekten çok yabancılaşıyor. Takip ettiğim takımların kadrosunun değiştiğini, almayı kafama koyduğum o yıldız oyuncunun bambaşka bir ülkede oynadığını görmek hoş olmuyordu zira.

Her şeye rağmen korkarım ki *Football Manager*'ın yolu yol değil arkadaşlar. Oyun derinleşmesine derinleşiyor ama karşılığında sahip olduğu yüksek tempoyu ufak ufak kaybediyor. Dahası artık eskiden olduğu gibi ulaşılabilir de değil. Sözde pek çok özellik yardımcılara bırakılabiliyor ama bunun da zararları var. Barcelona veya bir başka takımda olsa sorun yok ama küçük takımların yardımcı antrenörleri gerçekten futboldan anlamıyorlar. Bunun sonucuna ise maç günü geldiğinde siz ve takımınız katlanıyor oluyorsunuz.

Football Manager 2012 serinin bağımlılarını kesinlikle hayal kırıklığına uğratmayacak bir oyun olsa da, ilk defa *FM* oynayacak olanların eline yapışıp kalabilir. Oyun derinleşirken, bu kadar ulaşılmaz hale gelmesi, ciddi ciddi oynarken her gün alakasız angaryalarla tekrar tekrar ilgilenip uğraşmayı gerektirmesi hoş değil. Her şeye rağmen içinizdeki futbol canavarını tatmin etmenin en iyi yolu hâlâ *FM*'den geçiyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Daha fazla detay ✓ Daha çok seçenek ✓ Etkileşim had safada
✗ Menüler biraz karışık ✗ Çok ilgi istiyor ✗ Oyuncular bazen saçma tepkiler verebiliyorlar ✗ Yeni başlayacaklar için fazla derin ✗ Büyüktür Küçüktür

FM2012 > FM2011 > FMLive



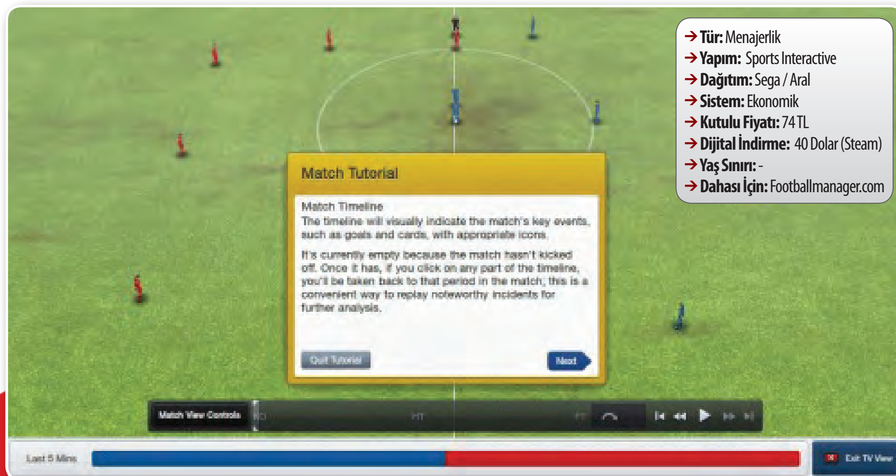
PLAY-OFF SORUNSALI VE TÜRKİYE

Oyunu oynadığımı gören arkadaşlardan en çok aldığım soru Türkiye ligi ve malum Play-off konusu hakkındaydı. Biliyorsunuz ligimizde Play-off sistemi "ileride durumuna bakılmak üzere" tek sezonluk duyuruldu. FM'deyse bu sonsuza kadar sürüyor. Belki gelecekte çıkacak bir yama bunu değiştirebilir ama şimdilik Play-off'lara mahkumuz gibi duruyor.

Eğitim modu fena olmamış, oyunun herşeyini anlatıyor ama baya da uzun sürüyor

Ustari benim bulduğum oyunculardan, kendisi kısa zamanda canavar oluyor haberiniz olsun





→ **Tür:** Menajerlik
→ **Yapım:** Sports Interactive
→ **Dağıtım:** Sega / Aral
→ **Sistem:** Ekonomik
→ **Kutulu Fiyatı:** 74 TL
→ **Dijital İndirme:** 40 Dolar (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** -
→ **Dahası İçin:** Footballmanager.com

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Yakında FM bağımlıları için rehabilitasyon merkezleri açılırsa şaşırmayın

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



EN GÜZEL YERİ

Burada oyunun en güzel yeri olan hikaye anını anlatırsam, onbinden fazla tekme ve yumruktan oluşan bir kombo yerim. O yüzden ben, ikinci en güzel yerinden bahsetmek istiyorum oyunun: Riddler'ın bir bulmacasında, alev makinasının üstüne oturmuş masum bir doktor ile resmen "bul karayı, al parayı" oynuyorsunuz. Ne kadar uğraşırsam uğraşayım adamın içinde olduğu kutuyu doğru tahmin edemedim. Kıllandım. "Ulan!" diyerek infrared görüşe geçince doktorun daha oyunun başında kutuların altından bir başka mekanizmayla hareket ettirildiğini farkettim. İçimden "vay şerefsiz Riddler!" derken, bu kez doğru kutuyu seçiyordum.

SAĞIM SOLUM, ÖNÜM ARKHAM GÖREV

- SİNAN AKKOL

BATMAN
ARKHAM CITY


Zipline'ı artık çok daha verimli kullanabiliyoruz, üstüne bile çıkabiliyoruz.

Birazcık fazla zamandır oyunlarla haşır neşir olmanın bir dezavantajı var: Artık hiçbir şey sürpriz olmamaya başlıyor. Oyunları "Bak şuradan secret çıkacak, şu köşeyi dönünce Allah bilir düşman tuzak kurmuştur" diye diye oynar hale geldim. Ha, buna rağmen yine zevk alarak oynuyorum tabii, "bilmiyormuş gibi" yapabilen biriyim sonuçta. Ancak çok seyrek de olsa kafama düşen "Oha bu da neyin nesi?!?!" dedirten, oynanışını kavramak için tutorial'lara gerçekten ihtiyaç duyacağım oyunlar, işte bu işin gerçek anlamda tuzu biberi onlar.

Arkham Asylum tam anlamıyla böyle bir sürprizdi benim için. Tadına doyamamıştım.

Arkham City ise bu kez deli gibi beklediğim bir oyun oldu. Rocksteady ilk oyunda yaptıklarının üstüne nasıl çıkacaktı, çok merak ediyordum. Ve oyun geldiğinde gördüm ki yine mükemmel bir iş çıkarmış bu yeni firma. Çok akıllıca bir kararla, benim gibi "daha fazla Batman" için aç olanları tatmin edecek, daha büyük, daha fazla içerik dolu bir oyun yapmışlar, ilk oyunda aksayan yol bulma gibi sorunları gidermişler. Ama oyunun DNA'sını hiç bozmamışlar, ilk oyunla bu oyunun yapısı hemen hemen aynı.

İlk oyundaki olaylardan 18 ay sonra başlıyor *Arkham City*. *Arkham Asylum*'un başındaki Quincy Jones, Joker'in isyanının bastırılmasında başarı payesinin tamamını kendi üstüne alır ve bu "başarısından" ötürü seçimlerde Gotham City'ye vali seçilir. Seçimden sonra bir daha bu tür bir vakanın yaşanmaması için yeni projesini açıklar: Gotham City'nin en batak bölgesini devasa duvarlarla kapatıp Arkham Asylum'daki tüm süper kötüleri ve Blackgate Prison'daki tüm manyakları burada kendi hallerine bırakmak. Bu hapishanede denetim Tyger adlı özel bir askeri güç tarafından yapılacak ve mahkumlara dönem dönem ihtiyaçları havadan atılacaktır. Bu yeni süper hapishanenin ismi Arkham City'dir.

Dünyanın en kötü fikri gibi geliyor değil mi? SARS, AIDS, kuş ve domuz gribi virüslerini bir kaba boca edip iyice çalkalarsanız sonuç tüm insanlığı yok edecek bir hastalığın çıkmasından başka bir şey olamaz. Joker, Two Face, Penguin ve daha nicelerini Gotham'ın göbeğindeki Arkham City'ye yüzlerce manyakla ve tek suçu yöneticilerin fikirlerine karşı gelmek olan masum politik tutuklularla birlikte atmak da aynı hesap değil midir?

Ama Hugo Strange'in hesabı aslında başkadır.

Oyunumuz, Arkham City projesinin insan haklarına aykırı olduğunu savunanların haklı gösterisiyle başlıyor. Göstericilere destek vermek için gelen Bruce Wayne, yaka paça yakalanıp Arkham City'nin yöneticisi Doktor Strange'in karşısına getiriliyor ve Strange bombayı patlatıyor: "Senin Batman olduğunu biliyorum." Eğer Arkham City'den kaçmaya çalışırsa Bruce'un gizli kimliğini açıklamakla tehdit eden Strange, kelepçeli bir şekilde Arkham City'deki manyakların ortasına atıveriyor Bruce Wayne'i.

Oyunun ana hikâyesinin altında önemli bir mesaj da var aslında. Hugo Strange kendisine karşı çıkan herkesi süper kötüler ve yüzlerce caniyle birlikte aynı yere atmaya başlar. İçerde "Politik suçlu" olarak göreceğiniz bu zavallılar bir yandan açlık ve soğukla, ama çoğunlukla Joker, Penguen ve Two Face'in çetelelerinin arasındaki savaşta hayatta kalmakla uğraşmaktalar. Şehrin semalarında süzülürken insanın canını yakan imdat çığlıkları duyarsanız, bunlardan birisinin başının dertte olduğunu anlayabilirsiniz.

BATMAN DE DURUR MU? YAPIŞTIRMIŞ CEVABI!

Batman'e başladıktan çok değil, bir iki saat sonra ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz. Rocksteady öyle geniş, öyle serbest bir dünya yapmış ki dakika başı bir görev, bir kavga, bir bulmaca çıkıyor karşınıza. Kendinizi sıkıştırılmış bir *Oblivion* oynuyor gibi hissediyorsunuz, ama tam olarak bir süper kahraman dünyasında. Şöyle anlatayım, oyunun başlarında Joker'i buluyorsunuz, Joker sizi BİİİP (Spoiler Alarmı) yaptıktan bir sonraki ana göreve giderken yolda Batman'e yeni özellikler katacak Batcomputer görevleri çıkıyor karşınıza. Onları yaparken bir Riddler soru işareti görüyorsunuz, hadi onu çözeyim derken kendi aralarında konuşan haydutları durup bir çatıdan dinlemek istiyorsunuz (bazen 3-4 dakikalık diyalogları oluyor ve hiç sıkıcı ola- >>


Harley Quinn'e bu oyunda çok az sahne verilmiş. Ama onun asıl görevi apayrı.



Düşmanlarınıza arkadan yaklaşırsanız, kavun patlatmaca oynayabilirsiniz.

>> nıyla karşılaşmadım). Onları dinlerken yakında bir telefon çalıyor, tüm bu deliliğin ortasında bu ankesörlü telefonun niye çaldığını merak edip sokağa iniyorsunuz ve az önce sohbet eden 10 kadar tutuklu "Huaa, Batman geldi!" diye dalıyorlar. Onları paketledikten sonra telefonu açıyorsunuz ve telefonun diğer ucunda kim var? Tabii ki ailenizin seri katili Zsass! "Sana bir sürpriz hazırladım Batman!" diyerek, sanki yeterince işimiz yokmuş gibi bizi yeni bir entrikanın içine sokuyor.

Batman'in dünyasında görevler sadece yataya değil, bol miktarda dikey alanlara da yayılmış olduğundan kafanız şimşir oluyor. Gerçi *Arkham City*'ye tam olarak bir "serbest dünya oyunu" demek yanlış olur. *Arkham Asylum* birbirine kapılarla bağlı açık alanlar ve görevlerin olduğu kapalı mekanlardan oluşurken, *Arkham City* açık mekan tek ve büyükçe bir şehir ve şehrin tüm katmanlarını iyi kullanan bir araştırma/uçma sistemine sahip. Şehir de aslına bakarsanız öyle devasa falan değil, bir ucundan diğerine çok rahatlıkla üç dakikada falan gidebiliyorsunuz ki bazı görevlerde bunu yapmanız gerekecek.

Tabii şehir hem yekpare, hem enine, hem de boyuna daha büyük olunca, bu mesafeleri keyifle almanız için yeni de bir uçuş sistemi getirilmiş. Oyunun hemen başında kapalı olsa da, artık Batrope attığınızda çift tıklayıp çatı uçlarından kendinizi hızla fırlatıyorsunuz. Ayrıca R2'yle yapabildiğiniz bir dalış hareketi var, bunu yarıda kesip oluşan ivmeyi daha yükseğe çıkmak ve daha uzun süre süzülmek için kullanıyorsunuz. Eğer ki Batman'in şehirde gezişi keyifli olmasaydı, bütün bir oyun kendi ağırlığı altında kalabilirdi – tıpkı *Prototype* gibi.

Yapılacak bunca şeyin ortasında kafanız allak bullak olabilirdi. Allah'tan oyunun görev takip sistemi ve haritası harika tasarlanmış. Haritada işaretli görevlerden birisini seçtiğinizde, ana ekranda devasa bir Batman işaretiyle gösteriliyor ve buraya kolaylıkla gidebiliyorsunuz.

DAYAK KULÜBÜNE HOŞ GELDİNİZ

Batman'in dövüş sistemi ilk oyunda zaten çok keyifliydi, eklenen yeni hareketler ve bir iki yeni düşman çeşidiyle daha da iyi olmuş. Artık çok daha kalabalık saldırıyor düşmanlar, en kalabalık dövüşlerde 20'ye yakın adam saydım ben ama sistem o kadar iyi ki mükemmel bir dövüşte tek bir yumruk yemeden herkesi indiriyor ve kendinizle övünüyorsunuz. Aynı anda iki, çok seyrek de üç kişi saldırabiliyor artık. Bu durumda ÜÇGEN'e saldıran kişi sayısı kadar basarak hepsini bir anda paketleyebiliyorsunuz. Silahlı, bıçaklı ve elektrikli düşmanlara kalkanlı ve zırhlı olanlar eklenmiş. Bu beş özel düşman çeşidi bir dövüşe dahil olduğu zaman taktiklerinizi biraz değiştirmeniz gerekiyor. Mesela kalkanlılara sadece havadan saldırı işliyor. Zırhlıları ise sersemletip yeni seri yumruk kombosuyla alt etmelisiniz.

Envanterinizdeki en etkili yeni dövüş hareketi Beatdown. Bunu yapmak için pelerin savurma hareketiyle düşmanı sersemlettikten sonra, seri olarak KARE tuşuna basmaya başlıyor ve sersemleyen düşmanınızı seri yumruklarla dayak manyağı haline getiriyorsunuz. Lakin şunu utanarak itiraf etmek istiyorum: Batman'in alet edevatını dövüşlerde de kullanabildiğimizi oyuna başlamamın 10. saatinde L1'e basarak silahları da dövüşlere dahil etmenin ne kadar etkili olabildiğini fark ettim.

Kullanabildiğiniz yeni gadget'larla yapabildiğiniz yeni atraksiyonlar o kadar fazla ki aklınız şaşar. Mesela iki atımlık, düşmanın elindeki silahı bozan bir aletiniz var. İşin güzel yanı, düşman size ateş etmeye çalışana kadar elindeki silahın bozulduğunu fark etmiyor. Bu, özellikle avlanma bölümlerinde çok işe yarıyor. Onun haricinde pozitif ve negatif elektrik yükü atabilen bir silahınız var. Bununla bazı kapıları açıp kapatabiliyor, elektrikle çalışan vinçleri indirip kaldırabiliyorsunuz. Gece görüş dürbünü olan düşmanların alet edevatları bozabiliyorsunuz. Grappling Hook'la düşmanların elindeki silahları alabiliyorsunuz. Uzaktan kumandalı Batarang'ı kullanmak ise yeni kontrolleriyle zaten başlı başına bir oyun olmuş. Aleti programlayıp dilediğiniz düşmanın arkasından dolaşarak ensesine isabet etmesini bile sağlayabiliyorsunuz!



IVY, NERDESİN?

İlk oyundaki en önemli düşmanlarınızdan olan Poison Ivy, bu kez sadece Catwoman'ın bir görevinde ufacık bir rol kapabilmiş. Gözlerimiz bu kızıl saçlı afeti aradı doğrusu.
Aynı sorundan oyuna ucundan dahil edilmiş olan karakterler de şikayetçi. Bir dahaki oyuna daha fazla rol istiyorlar. Bana öyle dediler.




Catwoman'la Two Face arasındaki husumet ayrı bir nedene dayanıyor.

Duman bombası da birçok durumda hayatınızı kurtaracak bir nesne. Üzerinize ateş açıldığından ÜÇGEN'e basarak otomatik kullanabiliyorsunuz. Duman bombası attığınızda gece görüşünüz otomatik olarak açılıyor. Az önce saydığım ve saymadığım tüm aletlerin bir de dövüş içinde kullanımları var. L1 tuşuyla kullandığınızda tüm aletleri hızla çekip dövüş içindeki kombolarınıza ekleyebiliyorsunuz.

Peki bu kadar alet edevat içinde boğuluyor musunuz? Hayır. Karşınıza çıkan duruma göre hangi aleti ne şekilde kullanacağınız size kalmış. Adamları tavandan sarkıp tek tek avlayacak mısınız? Ortalarına dalıp dövecek misiniz? Bombalı tuzaklar mı kuracaksınız? Donduracak mısınız? Kararı size bırakıyor oyun ve tam olarak "şu taktik ve şu alet en ideali" diyemeyeceğim kadar dengeli hepsinin kullanışları.

İlk oyunda bölge bölge görev yaptığımız için bir nebze rahattık. Az çok belliydi oyunun gidişatı, bir dayak bölümü, bir gizlilik bölümü, bir bulmaca, sonra biraz dayak daha. Arkham City tamamen serbest bir dünya olduğundan hiçbir zaman tam anlamıyla her yeri temizlemiş olmuyorsunuz. Çatılardan çatılara uçarken silahlı üç adamın menziline girerseniz çatır çatır ölüyorsunuz. Bir bölgedeki herkesi dövseniz bile, birkaç saat sonra oradan geçtiğinizde bir başka çetenin ele geçirdiğini görebiliyorsunuz.

Bu arada, oyun biraz zor. Standart olarak Hard seviyesinde başladım oyuna, daha ilk dövüşte öldüm öldüm dirildim. Dövüşlerde çok hızlı tepki vermeniz gerekiyor ve etrafta ateşli silahı olan birisi varsa canınıza ot tıkanıyor. Size de tavsiyem, oyunu ilk denemenizde Normal'de oynamanızdır.
NPC'ler arasında o kadar çok konuşma var ki, durup böyle dakikalarca dinleyesiniz geliyor. Hiçbir diyalog saçma sapan değil ve oyunun dünyasında önemli gelişmeler oldukça bunları konu alan çok keyifli konuşmalar geçiyor NPC'lerin arasında.

Oyunda yapılacak tüm özel hareket ve kombo varyasyonları için ayrı ayrı tutorial'ları açabiliyorsunuz. Böylece o hareketi yapabileceğiniz anda ekranda bir uyarı çıkıyor ve hızla yapabiliyorsunuz.
İlk oyundan sonra grafik motorunda, karakterlerin modellerinde, animasyonlarda hiçbir gelişme yapılmamış ama çevre detayları abartılmış gerçekten.

YANCI GÖREVLER

Oyunda en çok zamanı Riddler'ın bulmacalarını çözmeye harcayacaksınız. Bulmacaların çoğu etrafta çeşitli şekillerde gizlenmiş yeşil soru işaretlerini nasıl alacağınızı bulmaya dayalıyken, bir kısmı doğru noktadan doğru açıyla soru işaretlerini taramak, bazıları size o mekana girerken verilen ipuçlarını kullanarak doğru >>

Maksimum Zevk Alma Rehberi

1 İlk seferinizde oyuna Normal zorlukta başlayın. Hard'da adamı yaşatmıyorlar, o adam Batman olsa dahi.

2 Catwoman'ın görevlerini oyuna ilk başladığınızda kurun. Kurun diyorum çünkü bunu oyunun kutusundan çıkacak ayrı bir PSN koduyla yapacaksınız. Böylece Catwoman'ın görevlerini Batman'in görevleriyle iç içe oynayabileceksiniz. Sonradan kurarsanız ana menüden seçip oynamanız gerekir.

3 Riddler bulmacalarının çoğu, Batman'in bir veya iki aletini kullanarak çözülebiliyor. Eğer bir bulmacaya saatlerce boş bakmaktan başka bir şey yapmıyorsanız, muhtemelen gerekli alet edevata sahip değilsinizdir.

4 Batcomputer'ın Augmented Reality Training'lerini erkenden yapın. Grappling Booost özelliğini ne kadar erken alırsanız o kadar iyi.

5 Üzerinize ateş açıldığı anda Üçgen'e basıp duman atın. Dördüncü ateşten sonra hayatta kalmayabilirsiniz.

6 Her iki level atlayışınızın birinde mutlaka zırhınızı geliştirin.

7 Konsolunuzun tarihini Cadılar Bayramı gününe ayarlayıp (bu yıl 31 Ekim'di) GCPD binasının alt katında tutuklu olan Calendar Man'i ziyarete gidin.

8 Arada bir durup şehrin yüksek kesimlerine, bina çatılarına bakın. Sizden de yukarıda sakince duran birini görürseniz, hızla yanına gidin.

9 Dövüşürken Kare ve Üçgen'e dan dun basmayın. Zamanında basmazsanız veya boşa yumruk sallarsanız kombo çarpanınız sıfırlanır.


Riddler's Challenge görevlerinde aynı anda 15-20 kişiyle boğuşmanız gerekiyor. Dövüşler ilk oyuna göre daha zor.

Adamları tavandan sarkıp tek tek avlayacak mısınız? Ortalarına dalıp dövecek misiniz? Bombalı tuzaklar mı kuracaksınız? Donduracak mısınız? Kararı size bırakıyor oyun.

Penguin'in esas derdi Batman. Bruce Wayne tatlı niyetine eline geçiyor.



Normalde bu noktada kesin ölürdünüz. Yeni duman bombanız sayesinde ateş altında kaldığınızda hayatta kalma şansınız artmış.

>> nesne veya sahneyi taramak üzerine kurulu. Toplamda 400 challenge var Riddler'la ilgili, bunlardan belli sayıda yaptığınızda Riddler'ın esas görevleri açılıyor. Bu bulmacaların bazıları çıt diye çözülürken, hem kafanızı hem de elinizdeki tüm aletleri doğru şekilde kullanmanızı gerektiren çok zor olanları da var. Bazılarıyla 15-20 dakika uğraşmanız gerekebiliyor.

Riddler'ın yeteri kadar gizemini çözebilirseniz, kaçırdığı rehineleri kurtarmanız için bir koordinat veriyor size ve birkaç odayı kapsayan daha karmaşık bir bulmacanın içinde buluyorsunuz kendinizi. Bu bulmacalarda rehineler genellikle feci şekillerde ölüyor ve "Game Over" ekranı suratınıza iniyor. Keşke mutlak bir şekilde bu rehineleri kurtarmamız gerekmeseydi, "kurtaramadan yola devam etme" seçeneğimiz olsaydı da oyun sonundaki vicdan azabı hesabına bir kalem daha eklenseydi.

Riddler'ın yan görevlerinin haricinde 10'dan fazla da görev serisi var. Bane için Titan varillerini yok etmek, dünyanın en ünlü sniper'ını durdurmak gibi heyecanlı görevler olsa da, bunlardan bazıları tek adımda bitiyor. Daha uzun olsalardı keşke diyerek, zaten içerikten patlamak üzere olan oyuna arsızca bir yaklaşım sergileyeyim bari.

KEDİ KADIN'IN YERİ EVİDİR

Reklamlarında bas bas bağırılan Catwoman'ın oyuna katkısı maalesef kozmetikten ibaretmiş. Oyuna oynanabilir ikinci bir karakter olarak eklenen Catwoman'ın görevleri hem inanılmaz kısa hem de ana hikâyeyle çok da bir bağı yok. Toplasanız bir saatte Catwoman'ın dört görevini de bitirebilirsiniz. Geriye şehirde sadece Catwoman'ın toplayabildiği kırmızı Riddler soru işaretleri kalıyor, onları almakla da bir süre uğraşabilirsiniz. Ama genel olarak Catwoman es geçilmiş biraz. Yine de onunla adam pataklamak çok keyifli. Batman'in kodu mu oturtan dövüş stiline karşın Catwoman çok daha kadınsı, çok daha zarif hareketlerle hacamat ediyor milleti.

Şimdiye kadar anlattıklarımdan anlaşılacağı üzere oyunda boş tek bir metrekare yok. Her arka sokağın dibinde, her taşın altında, duvarlardaki posterlerde, çatılarda, yerin altında bir giz, bir sır, bir bulmaca, duvarlarda bile hikâyeye katkıda bulunacak irili ufaklı bir şeylere rastlayacaksınız. Oyunlarda etrafı gezdikçe ödüllendirilme konusunda son noktaya ulaşmış Rocksteady.

GÜLÜN DİKENCİKLERİ

Arkham City'deki sıkıntılardan biri, görev için bir binaya girmeniz gerektiğinde o binaya nereden girebileceğinizi bulmak için etrafında dönüp durmak zorunda kalmanız. Her bina birçok katmandan oluştuğu ve duruma göre bazen bacadan, bazen kapıdan, bazen de bulması çok güç bir havalandırma deliğinden girmeniz gerektiği için binanın etrafında 15 dakika dönüp durmanız gerekiyor.

Bir diğer sıkıntı da dedektiflik gerektiren görevlerin çok azaltılmış, olanların da çok düz mantıklı "Kan izlerini takip et, şu işareti tara" cinsinden olması. Batman'in dünyanın en usta dedektifi olduğu hissini ilk oyun çok iyi vermişken, *Arkham City*'de onun filmlerinde pek işlenmeyen bu yanının daha da geliştirilmiş olmasını beklerdim.

Gelelim *Arkham City*'de beni en rahatsız eden şeye. Rocksteady o kadar çok sevilen karakteri bir arada kucağımıza verirken, bunların çok azının hikâyede veya yan görevlerde dişe dokunur miktarda görünüyor olması canımı sıktı. Buralardaki "Dev Kadro" kutusundan oyundaki karakterlerin listesini görmüş ve ağzınızın suyu akmıştır mutlaka. Ama bunlardan Joker, Riddler, Mr. Freeze, Ras Al'Ghul ve Doctor Strange haricindekiler sadece birkaç dakika veya daha az, o da ara videolarda, görülüp sonra oyundan çıkıyorlar. Bu şeye benziyor; çok açsınız, birisi önü-



Dedektiflik modunu daha çok hangi düşmanların silahlı olduğunu görmek ve gizleri bulmakta kullanıyorsunuz.


Eski düşman dost olur mu? Kimbilir...



nüze tatlısıyla, kuzu kapamasıyla (canım istedi, ne var) mükellef bir sofra kuruyor, hepsinden birer kaşık tatmanıza izin veriyor ama sonra sofrayı kaldırıp sadece pilavla çorbayı yemenize izin veriyor. Bence Rocksteady bu kadar karakteri tek bir oyunda "gösterip vermeyeceğine", daha az karaktere daha fazla görünme ve Batman'e bulaşma imkânı vermeliydi. Belki de bunu DLC'lere saklamıştır bilemiyorum. İnşallah öyledir.

Oyunun ana görevlerini yaldır yaldır koşarak oynarsanız yaklaşık 10-12 saatte bitecektir işiniz. Ancak bu arada karşınıza çıkan gizli yerleri bulmanızı sağlayacak ekipmanı alamayacak, yeterli tecrübe kazanamayacak ve her biri Batman'in dünyasını zenginleştiren yan görevlerden mahrum kalacaksınız. Ben yan görevleri de yaparak bitirdiğimden yaklaşık 20 saat sürdü oyun (nedense istatistikler içinde bir süre göstergesi yoktu, o yüzden emin değilim). Oyun bittiğinde ise "daha yapacak çok şey var" diyen Batman, Arkham City'ye geri dönüyor ve oynamaya devam ediyorsunuz.

Ve bu noktada oyunun size bir güzelliği daha oluyor: *New Game+*. Japon yapımı birçok oyunda bulunan bu özellik, keşke tüm oyunlara eklense. Bu modda oyuna baştan başlıyorsunuz ama ilk bitirişinizde hangi silah ve güçleri aldıysanız onlar aynen kalıyor. Buna karşın, düşmanlar hem daha güçlü ve hızlı, hem de bıçaklı, kalkanlı varyasyonlar en basit dövüşlere bile dahil oluyor. Üstelik kimin size saldırmak üzere olduğunu gösteren mavi işaretler de ortalıktan kayboluyor ve dövüşler tamamen bir ustalığa dönüşüyor. Ben biraz denedim, bir daha ilk dövüşte iki kez öldüm. Korkuyorum yeniden başlamaya.



Ne İyi Ne Kötü?

- ✔ İnanılmaz miktarda içerik.
- ✔ Dövüş sistemi çok eğlenceli.
- ✔ Eklenen yeniliklerin hepsi olumlu yönde.
- ✔ Joker yine döktürüyor.
- ✔ Oyunun sonu.
- ✖ Catwoman olmasa hiçbir şey eksilmezmiş.
- ✖ Grafik alt yapısı biraz olsun geliştirilseymiş.
- ✖ Challenge Room'lara basit de olsa bir Co-Op modu eklenebilirmiş.
- ✖ Birçok önemli karakter sadece figüran olarak görünüp kayboluyor.

DİKKAT! YAZININ SONUNA GELDİNİZ!
Rocksteady ikinci kez mükemmel bir oyun çıkarmış ortaya. Başından sonuna sizi başından kaldırmayan, bitirdikten sonra da devam ettiren, %100 bitirince de New Game+ ile yeniden oynamanız için sebep veren bir oyun var karşınızda. Resmen içerik taşıyor her yerinden. Bir daha bu kadar güzel bir çizgiroman uyarlaması gelir mi bilemiyorum ama gelirse de altında Rocksteady'nin imzasının olacağına eminim. İkinci kez bravo!


L2+Üçgen'le yaptığınız bitirici hareketi artık daha az kullanıyorsunuz.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Rocksteady → **Dağıtım:** Warner / Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 169 TL → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** bit.ly/rlhkkY

Çok Kişilik Dev Kadro

Oyunda karşınıza dost ve düşman o kadar çok karakter çıkacak ki, aklınız durur. İşte bunlardan bazıları:

Catwoman
Ivanoviç Kardeşler
Bane

Robin
Talia Al'Ghul
Ras Al'Ghul

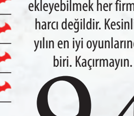
Joker
Harley Quinn
Azrael

Penguin
Clayface
Mad Hatter

Two Face
Hugo Strange
Deadshot

Solomon Grundy
Calendar Man
Poison Ivy

Mr. Freeze
Victor Zsasz
Riddler


Son Karar

Grafik	9/10
Hikâye	10/10
Atmosfer	10/10
Eğlence	10/10
İçerik Zenginliği	10/10
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	10/10

Muhteşem bir oyunun üstüne bu kadar ekleyebilmek her firmanın harcı değildir. Kesinlikle yılın en iyi oyunlarından biri. Kaçırmayın.

9,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION™

ELİMİ BIRAKMA NATHAN! BİR DAHA BAŞKA OYUN OYNAMAK İSTEMİYORUM!

-FURKAN FARUK AKINCI

Karanlığın içinde iki çift heyecanlı ve meraklı göz var. Işıklar kapalı, ortam olabildiğince sessiz… Gözlerden büyük olanı, oyun yüklenirken bilmiş bilmiş diğer çift göze bir şeyler anlatıyor: İkinci oyunun çıktığı sene içinde yılın oyunu payesine layık görüldüğünden, seslendirmenin ne kadar başarılı olduğuna kadar türlü türlü "bilen adam" triplerinde takılmakta büyük gözler; az sonra yaşayacaklarından tamamen habersiz… O sırada diğer çift göz karanlıkta dolanmaya başlıyor, belli ki sıkılgan ve "oyun işlerinden" pek anlamıyor. Derken, oyun yükleniyor ve daha ilk sahneden karanlığın içinde bakan gözlerin bebek kısımları bebeklik dönemini geçip yetişkin birer baykuş gibi bakmaya başlıyorlar. Gördükleri şeyler ikisi için de yeni… Hem bilmiş gözler için, hem de "bu işten anlamayanlar" için…

İlk defa… İlk defa bir oyun beni bu kadar hazırlıksız yakaladı. Normal şartlar altında bir oyun eleştirmeni olarak belli süreçlerim vardır. Oyunu incelemeden önce mümkünse seriyle ilgili eski yazıları tekrar okurum, ardından uzun uzun oyunu oynar ve notlar alırım, sonrasında yine uzun bir yazım süreci başlar. *Uncharted 3* için de aynı süreçler geçerliydi elbette ama yaşayacaklarıma hazırlıklı olmam mümkün değildi. Oyunu deneyimlerken hissettiklerimi anlatmam için nöro-linguistik yollara başvurmam gerek ki böbrek üstü bezlerinizin benimkiler kadar yoğun çalıştığından emin olayım; tıpkı su altında dakikalarca kalmışçasına nefessiz kalın, kalbiniz yerinden çıkacakmış gibi atsın, gözleriniz müthiş bir tabloya dalarmışçasına uzun uzun tek bir yere kilitlensin… *Uncharted 3: Drake's Deception*… Hayatımı bir süreliğine altüst eden, kesinlikle hayatım boyunca unutamayacağım ve lamı cimi yok, cidden ömrümüzde oynadığımız en iyi oyun sıfatını rahatlıkla elde edebilecek bir… bir… eee… OYUN! Ama adama derler ki bu "oyunsa" diğerleri neydi?

KEŞKE EISENSTEIN DA GÖREBİLSEYDİ

Sinematik anlatım, *Uncharted* serisinin başından beri alametifarikası oldu ama konuşulması gereken sadece bu değil. Serinin en belirgin özelliği, bu sinematik anlatımı oynanıştan kesinlikle ayırmaması. Siz oynarken, bir şeyler "başınıza geliyor". En rahat ettiğinizi düşündüğünüz, ayaklarınızın sert toprağa bastığını hissettiğiniz anlarda bile o tuhaf tedirginlik hissinden kurtulamıyorsunuz çünkü Nate'in macerasında her an her şey olabilir ve Naughty Dog, hikâyesini anlatmak için ara sahnenin girmesini beklemez. Serinin ikinci oyununda bu sahnelerden bolca vardı ancak bu kez, tüm bu anlık olaylar oyunun ta kendisi haline gelmiş. Her an bir sürpriz, her an en olmadık şeyin


Oyunun en zorlu yerlerinden birisi, gemi mezarlığı.

başınıza gelmesi mümkün… Hem de siz oynarken. Sahneler hakkında spoiler verip de tadınızı kaçırmadan bunu anlatmayı nasıl becerebileceğim hakkında pek fikrim yok ancak sadece şunu bilin ve lütfen aşırıya kaçtığımı düşünmeyin: Böylesi sahneleri daha önce yaşamadınız.

Uncharted 3, geçmişin mistik ve puslu diyarından, yüzyıllardır günışığı görmemiş bir efsaneyi konu alıyor. Nate'in büyük büyük büyük babası Sir Francis Drake'in seyahatlerinden birinde, hatta bizzat Kraliçe'nin emriyle çıktığı seyahatinde keşfetmiş olabileceği bir mitin peşindeyiz. Fakat işler elbette ki göründüğü gibi değil; hem de hiç… Sir Drake çok çok iyi bir denizci olmasına karşın bir ayda tamamlayabileceği seyahatten tam altı ay sonra dönmüş ve bulduğu şey her neyse Kraliçe'den bile saklama gereği duymuş. Arap yarımadasında bir yerlerde, T.E. Lawrence'ın da üzerinde (Arabistanlı Lawrence, *bkz. OGZPedia*) yıllarca çalıştığı ipuçları bizi bir hazineye mi, yoksa çok daha fazlasına mı götürecek bilmiyoruz. Bildiğimiz tek şey, bu işin peşinde yüzlerce yıllık gizli bir örgütün olduğu ve bu örgütün neredeyse bir orduya yetecek kadar silahlı adama sahip olduğu…

Nate ve Sully Londra'da karanlık bir takasın peşindeyken açılıyor perde. Belli ki bir "teslimat" söz konusu… Tahmin edebileceğiniz gibi işler pek yolunda gitmiyor ve kendimizi bir geleneksel bir bar kavgasının ortasında buluyoruz. Şişeler kafalarda patlıyor; aparkat yiyen söğüt misali bedenler, ahşap masaları kırıp üzerlerine iniyor; camdan fırlatılanlar, ayılanlar, bayılanlar derken hiç durmaksızın sürecek maceramız da böylece başlamış oluyor.

BÜYÜKLERE MASALLAR

Şöyle bir geriye dönüp baktığımda, hayatım boyunca hep hikâye için oyun oynamış olduğumu görüyorum. Benim için ilgi çekici karakterler, derinlikli hikâye ve bu hikâyenin anlatım şekli önemli olmuş hep. Güzel öykülerin oyunlarla birleştiği noktada hep daha fazlasını istemişim. Ve şimdi dönüp baktığımda *MGS4* ve *Heavy Rain*'den sonra ilk kez bir oyunun beni kendine bu denli hapsettiğini fark ediyorum. Haksızlık etmek istemiyorum; zira arada *Red Dead Redemption*, *L.A. Noire* gibi şaheserler gelip geçti ancak *Uncharted 3*'ün de ağzı çok iyi laf yapıyor be kardeşim! Bazı adamlar vardır, söyledikleri beş para etmese de oturup "ne diyor bu?" diye kulak kabartırsınız… Cümle vurgularından, kelime seçimlerine kadar her şeyi mükemmel yaptığı için dünyanın en berbat yalanını söylese de sizi etkisi altına alır… İşte, *Uncharted 3* böylesine mükemmel konuşan bir adam ama söylediklerinde kesinlikle yalan yok. Son derece ilgi çekici bir hikâyeyi, daha önce görmediğimiz yöntemlerle, olağanüstü bir üslupla anlatıyor.

EN GÜZEL YERİ

Nathan, Sully, Chloe tayfası toplanmış, masanın başında Sir Francis Drake'in bıraktığı notları tartışıyorlar. Masadaki muhabbetin konusu, geçmişin sisleri arasında belli belirsiz seçilen bir "kayıp şehir". Hem de 650.000 km^2'lik koca Rubülhali Çölü'nde… Sully ve Chloe temkinli ancak Nathan yine bir çocuk umursamazlığında. Başına gelen onca şeyden sonra "ne ters gidebilir ki?" diye soruyor, sanki Murphy'nin nefesini ensesinde hissetmiyormuş gibi. Aslında Nathan, aynı zamanda çözebilmek için üzerinde 20 yıldan beri çalıştığı bir gizemin peşinde. Yaşayacaklarım için heyecanlanıyorum ekran başında, avuçlarımın içi terliyor ve biliyorum ki ekrandaki bu ekip, yarattıkları beklentiyi kesinlikle karşılayacaklar. Aslında en iyi tarafı ne biliyor musunuz? Oyundaki sürprizlerin hiçbirini bozmak istemediğimden, bu kutu için oyundaki en durağan sahneyi seçmiş olmam. Aha, en güzel yeri budur!

Hatırlayacak olursanız serinin ikinci oyunu çıktığı sene tüm platformlar arasında yılın oyunu seçilmişti. Açıkçası *Uncharted 3*, ikinci oyunun iyi yaptığı her şeyi daha iyi yapıyor. Yine ikinci oyunu oynamış olanlar efsanevi tren bölümünü unutamamışlardır. İnanılmaz ama üçüncü bölümün hemen her bölümü bu tempoda geçiyor. Bu noktada oyunun beni dumurlara uğratan bölüm tasarımlarından biraz bahsetmek gerek. Bulmaca çözdüğünüz, bir şeyleri araştırdığınız bölümlerle, içinde bir saniye bile durmadığınız bölümlerin detay seviyesi aynı! Adamlar içinde bir saniye bile durmayacağınız mekânları bile nakış gibi işlemişler. Oyunda yaptığınız tonla farklı şey var ama her bir bölüme gösterilmiş özen olabileceğinin en yüksek seviyesinde. Kimi bölümlerde soluk soluğa kaçma-kovalama sahneleri var ve durup etrafa bakacak bir saniyeniz bile olmuyor ama bu bölümlerde bile gözünüzü sadece bir anlığına etrafa kaçırdığınızda korkunç bir detay seviyesiyle karşılaşıyorsunuz. Abarttığımı düşünmeyin, uzun zamandır bu kadar ustalıkla kotarılmış çevre tasarımı görmemiştim. Hani hatırlar mısınız, eskiden, önceden renderlanmış iki boyutlu arkaplanlar üzerinde aksiyon-macera oyunları oynardık (mesela ilk *Resident Evil* oyunları öyleydi). Arkaplanlar tamamen el çizimi olduğundan bu oyunlarda müthiş bir detay seviyesi vardı fakat etraf tamamen etkileşimsizdi. Tıpkı eski macera oyunları gibi *Uncharted 3*'ün her noktasından ayrı bir detay fışkırıyor ve eski oyunların aksine bunlar sadece süs olsun diye konmamış. Sinematik anlatıma katkıda bulunmalarının dışında, işlevsel yönleri de var.

>


Takım iş başında…


Katherine Marlowe ile tanışın. O, her gün rastladığınız kötü karakterlerden değil.

Çok değil, 5 sene önce bu ekran görüntüsü bir oyunun elden geçirilmiş posteri olarak dahi takdir toplayabilirdi. Oyunların gelişme hızı bazen korkutuyor.

HALK NE DİYOR?

Şimdi yazımızın başında bahsettiğimiz "bu işten pek anlamayan" diğer çift gözlerin sahibi sayın Güliz Hanım'a çeviriyoruz mikrofonlarımızı.

Faruk: Evet Güliz Hanım, genelde size heyecanlanıp hastası olduğum bir oyunu göstermeye çalıştığımda en fazla 10 dakika ayık kalabildiniz. En tempolu oyun bile sizde Tarkovski sineması etkisi yarattı. Hatırlayacak olursanız birlikte oynayabildiğimiz son oyun Heavy Rain'di... Peki ne oldu da Uncharted 3 bu kadar ilginizi çekti? Oyunla işi olmayan bir insan için Uncharted 3 ne ifade etti de kalkamadınız başından?

Güliz: Çünkü oyunda neredeyse boş sahne yok. Ayrı ayrı her saniyesinde izlenesi, heyecanlı bir dolu olay vardı. Karakterler ve diyaloglar da süper. Yani "film gibi" klişesine sığınmak istemiyorum ama mesela Uncharted 3, son Indiana Jones filminden çok daha iyiydi yani.

Faruk: Indy'ye laf yok bak...

Güliz: Nathan daha yakışıklı ama...

Faruk: Höyn!

> Nate,ilk iki oyundan daha fazla kavga –dövüş işlerine bulaşıyor bu kez. Kavgalar enfes. Pata küte dalıyorsunuz elemanlara ve bu sırada etraftaki ıvır zıvırdan da yararlanabiliyorsunuz. Diyelim etrafınızı sardılar, tutun aralarından birini savurun tam karşıdaki rafın üzerine ya da yatırın masalardan birine alın masadaki şişeyi, çakın kafasına. Başka bir örnek, diyelim ki birinden kaçıyorsunuz; yolunuzun üzerinde devirebileceğiniz dolap molap bir şeyler varsa elinizi hiç korkak alıştırmayın. Çevre zengin ve evet, gayet işlevsel.

Oyun boyunca başımız beladan hiç kurtulmuyor. Murphy sürekli iş başında. En olmadık şeyler sürekli Nate'in başına geliyor. Kendisi zaten vurdumduymaz hergelenin teki. "Yav ne olacak ki?" diye girdiğiniz her delik ayrı bir maceraya uzanıyor. Ve peşinizde neredeyse bir ordu var. Tahmin edebileceğiniz gibi sık sık silahlı çatışmaya girmek zorunda kalıyorsunuz. Ne yalan söyleyeyim, geçen ay ballandıra ballandıra anlattığım *Gears of War 3*'ün çatışmalarından hiç de aşağı kalır bir yanı yok *Uncharted 3*'ün. Silah yelpazesi de genişlemiş, artık roketatar, keskin nişancı tüfeği de var... Resmen küçük çaplı savaşlara giriyorsunuz fakat Naughty Dog, "arkadaş zaten başımızda milyon tane dert var, bulmacasıydı, anlatımıydı; silahları da geri plana atalım" dememiş. Her bir silah üzerine adam gibi çalışmışlar. Siper sistemi de gayet düzgün çalışıyor.

Fakaaat... İzin verin bir nefeslenip şu bahsettiklerimi bir toparlayayım. Az önce ballandıra ballandıra anlattığım oyun dinamikleri pek tabii daha önce duymadığınız şeyler değil. Evet, çevre tasarımı da, kavgası dövüşü de, çatışması da türünün en iyi örnekleri denebilecek kadar rafine. Ama asıl çene düşüren, "vay"ların, "oha"ların havalarda uçuşmasını sağlayan şey oyunun sinematik anlatımı, karakter animasyonları ve karakterlerin derinlemesine işlenmiş olması. Daha Nate'i ilk yürüttüğünüz andan itibaren bir "yok artık" çekiyorsunuz. Adam daha ileri-geri yürürken bile o kadar anlamlı hareket ediyor ki en "benim" diyen oyun kahramanı bile "arkadaş, madem olabiliyordu, beni niye kötürüm bıraktınız o zaman?" diye sorabilir kendi kendine. Diyelim, ağır bir çatışmanın ortasında kaldınız –ki bol bol kalıyorsunuz- arkanızdan on tane otomatik tüfekli adam kurşun yağdırıyor, lazer nişangâhlar siperden çıkacak saç telinizi kolluyor; tam o sırada siper almış olan Nate'e bir bakın. Kurşunlar siperden sektikçe, suratının aldığı "boku yedik" şekli, refleksle kafasını kaçırması, elini kolunu etrafa dayaması göz yaşartacak kadar gerçekçi. Durum buyken, karaktere giderek daha da yakınlaşıyorsunuz. Sizi ona bağlayan şey sadece gamepad değil, hisleriniz oluyor. Onunla birlikte tırsıp onunla birlikte heyecanlanıyorsunuz. Açıkçası sadece Nate de değil... Sully, Elina, Chloe ve kötü kadın Marlowe'un karakter özellikleri o kadar derinlemesine işlenmiş ki sizin için alelade oyun karakterleri olmaktan çıkıyorlar. Abarttığımı düşünmenizi istemem ama Naughty Dog'taki deliler, karakter animasyonlarıyla edebi cümleler kurmayı başarmışlar; evet, karakterler anlatımları, mimikleri, animasyonları sıradışı şekilde başarılı.

Üzerinde sayfalar dolusu yazmak istediğim bir diğer konuysa şu sinematik anlatım mevzuu. Bunun da içi o kadar boşalmış ki ne zaman sağlam bir ara sahne görsek, "sinematik anlatım" der olmuşuz. *Uncharted* kalın, siyah bir kalemle bu fikrimizin üstünü karalıyor çünkü oyunun kendisi neredeyse koca bir "ara sahne" kalitesinde. Sinemayı oyundan ayıran yegâne şey reji üstünlüğü olsa gerek. Sinema dilinde baskın olan şey farklı kamera açılarının dramatik anlatımı güçlendirmek için kullanılıyor olması fakat oyunlarda ister



Boğularak ölmek için ne kadar da güzel bir gün.


Hayır, hayır... Bu oyunda Altair yok! Burası da Masyaf değil.

istemez tek bir kamera açısına mahkûmsunuz. Çünkü oyunu oynarken kamera, karakteri takip etmek zorunda. İşte *Uncharted 3* bu tek kamera hakkını o kadar akılcı şekillerde kullanıyor ki her bir sahne dramatik açıdan apayrı bir yoğunluk işliyor zihninize. Ve oyunun her bir bölümünde apayrı anılar biriktiriyorsunuz. Aslında bunu bir örnekle anlatmak gerek ama oyun boyunca başınıza gelebilecekler hakkında sürprizleri bozmak istemiyorum. Yine de bir deneyelim bakalım… Yukarıda verdiğim "anlatım ve oynanış" konusunda en güçlü örneklerden biri şu: Yukarı doğru tırmanırken, bir anda tırmandığınız yerden size ateş açıldığını düşünün. Böyle bir durumu asla beklemediğiniz için fena halde panikliyorsunuz. Düz duvarda siper ne arar? Bir yandan yukarı tırmanırken bir yandan da kan ter içinde saklanacak delik aramaya başlıyorsunuz. O sırada müzik hızlanıyor, yükseliyor. Nate kendi kendine "hayır, hayır olamaz!" diye söyleniyor. Kendinizi yatıştırmaya çalışırken, adam gibi nişan alıp düşmanları indirmeye çalışıyorsunuz. Tek kelimeyle muhteşem! Şu kadarını söyleyeyim, içinde bulunduğunuz mekâna asla güvenmeyin! Her an en olmadık şeyi bekleyin.

DETAYLARDAKİ ŞEYTAN

Dövüştük, çatıştık… Ama *Uncharted 3* ara sıra saksıyı çalıştırmanızı da istiyor sizden. Bulmacaların öyle süper zor olduğunu söyleyemem. En zorunu çözmem 5-10 dakika arası sürdü ancak bulmacaların zor olmaması zekâ ürünü olmadıkları anlamına gelmiyor. Sadece oyunun yüksek temposunu baltalamayacak şekilde tasarlanmışlar. Bulmacalar ve cevapları oyunun kendi anlatımı içinde saklı. Çevreyi iyi araştırıp Nate'in defterine sık sık baktığınız takdirde rahatlıkla üstesinden gelebilirsiniz. Bu noktada beni mest eden şey, bulmacaların senaryoyla harmanlanmış bir şekilde sunulması oldu. Her bir bulmaca içinde hikâyeye dair önemli ayrıntıları barındırıyor. Nasıl ki Indy, Kutsal Kase'yi bulmaya çalışırken bulmaca değil gizem çözüyordu; burada da aynı hissi aldım. Tabii bu kez diyalogların ustalıkla yazılmış olmasının da etkisi çok büyük. Oyunun görece durduğu anlarda bile karakterler birbirleriyle atışmaya devam ediyor. Bir diğer deyişle, kendinizi asla yalnız hissetmiyorsunuz. Bir yerde tıkansanız, gidecek yeri bulamasanız bile yanınızdaki kimse "hey, şurada bir geçit var" diye sizi uyarıyor. Kavga da olsa, dövüş de olsa, savaş da çıksa kendisiyle dalga geçmeye devam ediyor Nate ve şürekası…

Serinin bir diğer alametifarikası olan platform öğeleri de eskisinden daha sağlam bir şekilde yerinde duruyor. Neden daha sağlam? Yine ve yeniden şu sinematik anlatım yüzünden tabii ki. Bu kez atlayıp zıpladığınız yerler sadece dağlar, taşlar, kayalar, ormanlar değil. Oyun boyunca o kadar farklı mekânlarda, o kadar farklı şeyler gelecek ki başınıza "platform" olayını baştan tanımlayacaksınız. Valla dayanamayıp söyleyeceğim bir tanesini: Batan bir transatlantiğin içinden kurtulmaya çalıştığınız bir bölüm var ki aman yarabbi! Koca gemi fırtınanın ortasında, okyanusun göbeğinde batmaya başlıyor; bir yandan deniz korsanlarıyla kapışıyorsunuz, bir yandan yan yatmış gemiden kurtulmaya çalışıyorsunuz. Bölümü bitirdiğim gece rüyama girdi yahu, daha ne diyeyim ben!

GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ

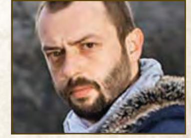
Peki, bir oyunun hem multiplayer'ı hem de tek kişilik senaryosu nasıl olur da eşit kalitede olur? Oyunun multiplayer kısmını yine *Uncharted* evreninde geçen, tamamen farklı bir oyun gibi düşünebilirsiniz. Açıkçası, başkasından duysam ben de inanmazdım ama söylemek zorundayım, *Uncharted 3*'ün teorik olarak, bu konuda çığır açmış olan *Gears of War 3*'ten pek bir aşağı kalır yanı yok. Hem oyunun modları son derece zengin, hem de seviye atlama sistemi gayet anlamlı tasarlanmış. Oynadıkça karakteriniz seviye atlıyor ve farklı karakter modellerine ve daha güçlü silahlara ulaşabiliyorsunuz. Fakat ne yazık ki multi modları denerken, sık aralıklarla çeşitli teknik aksaklıklar yaşadım. Muhtemelen sunucu ayarları daha tam oturmamış. *Uncharted 2*'de de birtakım aksaklıklar vardı ama bu sıklıkta yaşanmıyordu. Ama tüm bunların en kısa zamanda giderileceğine eminim.

Oyunun sağlam çatışma dinamikleri sağ olsun, multi modlar son derece zevkli geçiyor. Klasik deathmatch seçeneklerinin yanında, benim en çok hoşuma giden kısım co-op modları oldu. Bu şekilde oynayabileceğiniz üç mod bulunuyor: Adventure, Arena ve Hunters. Arena, *GeOW*'daki Horde moduna benzeyen, dalga dalga üzerinize gelen düşmanlara karşı ayakta kaldığınız seçenek; Hunters'daysa ikiye iki olarak haritadaki hazineleri çalmaya çalışıyorsunuz. >

UNCHARTED 3'TE KİM KİMDİR?

Gelin hep birlikte Sony'ye bir kez daha teşekkür edelim. Öncelikle bize Uncharted 3 gibi müthiş bir oyunu getirdikleri, sonra da böylesi bir oyunu tamamen dilimize çevirdikleri için. Oyunu dilerseniz Türkçe dublajlı olarak oynayabiliyorsunuz. Peki oyundaki karakterlerimize sesleriyle hayat verenler kimlerdir dersiniz? Buyursunlar…


NATHAN DRAKE


OKAN YALABIK


VICTOR SULLIVAN


EGE AYDAN

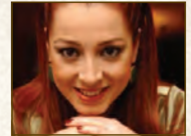

KATHERINE MARLOW


BETÜL ARIM


CHLOE FRAZER


CEYDA DÜVENCİ


ELENA FISHER


DOLUNAY SOYSERT

ŞU KADARINI SÖYLEYEYİM: İÇİNDE BULUNDUĞUNUZ MEKÂNA ASLA GÜVENMEYİN!


Yol bulmak için fena bir yöntem değil.

Yaşlı kurt Sully'nin hâlâ birkaç numarası var.





Nathan ve Sully olmasa, Indiana Jones'tan beri içimizde şişen "eskileri kurcalama" isteği patlayacaktı.

> Fakat ben en çok vakti Adventure moduna harcadım. Serinin ilk iki oyunundan en sevilen beş haritayı yeniden tasarlamışlar, bulmaca ve platform bölümlerini tamamen çıkarmışlar ve tamamen aksiyona odaklanmışlar. Kesinlikle tadına doyulmaz olmuş. Bu seçeneği eğlenceli kılan en güçlü unsursa partnerinizle koordine olmak durumunda olmanız. Mutlaka yardımlaşarak, cephane paylaşarak ilerlemeniz lazım. Kesinlikle bayılacaksınız.

GEÇMİŞTEKİ BEN…

Bazen oyungezerlerden ilginç sorular geldiği oluyor… Bunlardan en sık sorulanı, "Hiç mi sıkılmıyorsun oyun oynamaktan?" Evet, son zamanlarda oyunlar çok tekrara girer oldu ve ben de kimi zaman bayıyorum bazı oyunlardan. Eskiden oyun oynarken bırakın kendimi, dünyayı unuturdum. Zamanın nasıl geçtiğini anlamaz, odayı dolduran güneş ışığından anlardım sabahın gelip çattığını. Son 10 yıldır bana bu hissi veren oyun sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Büyük bir iştahla oyunun başına otururum yine ama ne bileyim, ya uykum gelir ya da aklıma iş takılır; sonrasında ya yatağa giderim ya da çalışma masasına… Son zamanlarda dikkatim çok dağılır oldu oyun oynarken. Ama *Uncharted 3*, 10 yıl önceki Faruk'u geri getirdi resmen. O kadar uzun zaman olmuş ki bir oyunu "bırakamayalı". O kadar değişik ve çeşitli duygular binmiş ki "oynarken kendini kaybetmenin" üzerine… Nate ve arkadaşları yıllardır birbirinin aynı oyunların üzerimde bıraktığı enkazı elbirliğiyle kaldırıp kurtardılar beni. *Uncharted 3*'ü bir an bile bırakamadım; saatlerce, zamanı ve kendimi unutarak, "haydi bir bölüm daha" diye meraklanarak, "acaba şimdi ne olacak?" sorularıyla…

Malumunuz oyun yapmak artık pahalı bir iş. Geliştiriciler de oyun uzun sürsün diye, oyunları içerik manyağı yapar oldular. *Uncharted 3* bana biraz da bunu sorgulattı açıkçası. Oyun öylesi bir tempoda, sekmeden akıyor ki cidden yoğun bir adrenalin saldırısına maruz kalıyorsunuz. Ne bileyim, mesela *Assassin's Creed* serisini gerçekten çok severim ama muhteşem kurgulanmış hikâyesini size damlatarak verir. Yeni bir şehre gittiğiniz zaman üç tane ana görev yapıyorsanız 50 tane yan görev yaparsınız. Ana hikâyeyi ilerletmek için kırk takla atarsınız. O tempo, o merak hissi bölünür de bölünür… Zaten son zamanlarda çıkan çoğu oyunun içinden şu "yan görev" olayını kaldırsanız oyun kuşa döner. Ama *Uncharted 3* öyle mi? Oyunun süresi hiç de az değil; on saatten önce bitirebileceğinizi zannetmiyorum ama etraftan toplayabileceğiniz hazineler dışında ne yan görev var, ne de başka bir şey. İnanın oyun başladığı tempoda gidiyor ve soluksuz kalarak bitiriyorsunuz. Oyun size anlatacağı şeyi tek bir nefeste, dallandırmadan, budaklandırmadan gayet net ve rafine bir şekilde anlatıyor.

DURUN ÇENEMİ TOPLAYAYIM

Of ki ne of! Çenemin düştüğünü hissediyorum ama *Uncharted 3* için bir dergi çıkarsak yeridir. Oyun her yönüyle beni benden aldı. Her anında farklı bir şok yaşayacak, uzunca bir süre oyun geyiklerinizin ana gündem maddesini ona ayıracaksınız. Ne diyorum biliyor musunuz? PlayStation 3'ünüzü daha yeni aldınız. Evet, evet daha elinizdeki konsolun neler yapacağını bilmiyorsunuz. Farkındaysanız grafiklerin nasıl çene düşürdüğü hakkında pek bir cümle kurmadım. Çünkü şaşırın istiyorum! Şu kadarını söyleyeyim, adamlar Cell işlemcisinin dibini görmüş olmalılar. Çünkü böyle bir grafik yok! Böyle bir sinematik anlatım yok! Ve evet, böyle bir oyun yok arkadaş! Dediğim gibi, *Uncharted 3: Drake's Deception* sizi PlayStation 3'ünüzle baştan tanıştıracak, yoksa da aldıracak… Bravo Naughty Dog, bravo Sony.

BOYUTLAR ARASI MACERA

Oyunun ofise düştüğü haberi gelir gelmez The Game'den çıkıp soluk soluğa bastım ofisi. Kapıyı açar açmaz Sinan gözüme üç boyut gözlüğünü yapıştırıverdi. Sağ olsun, iyi ki denemişiz çünkü oyunun üç boyut özelliği şimdiye kadar denediklerimizin en iyisi. Bunun en büyük sebebi oyundaki çevre tasarımının ve kamera açılarının çok akıllıca kurgulanmış olması. Özellikle açılış sahnesinde, bar masalarının üzerinde duran kadehler ve şişeler, lazer nişangâhların ekrandan fırlayan ışıkları, üzerinize gelen roketin resmen saçınızı yalaması gibi detaylar, oyunun zaten müthiş olan grafik sunumunu daha da muhteşem bir hale getirmiş. Eğer mümkünse oyunu üç boyutlu olarak oynamanızı öneriyoruz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Eşi benzeri olmayan sinematik oyun deneyimi ✔ Sürükleyici bir üslupla anlatılan harika öykü ✔ Detaylı, canlı ve unutulmaz karakterler ✔ Zengin görevler ve akıcı oynanabilirlik ✔ Çene düşüren grafikler ve üç boyut desteği ✔ Muhteşem seslendirme ✔ Dolu dolu multiplayer içeriği ✔ Tamamen Türkçe ✖ Multiplayer seçeneklerdeki teknik aksaklıklar



İnanın bu hayalet kasabayı bulduğunuz an çok sevineceksiniz.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Tam anlamıyla unutulmaz, tadına doyulmaz ve size şok üzerine şok yaşatacak bir macera. Kesinlikle bir benzeri daha yok.

9,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon - Macera → **Yapım:** Naughty Dog → **Dağıtım:** Sony → **Sistem:** PS3 → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** +16 → **Dahası İçin:** uncharted.wikia.com



ARABİSTANLI LAWRENCE

ARKEOLOG, CASUS, STRATEJİST… KİM BU LAWRENCE?



Uncharted 3'te Sir Francis Drake'in kayıp İrem Şehri üzerindeki çalışmalarını Nathan'dan da önce takip edip araştırmış biri var: T.E. Lawrence ya da bilinen mahlasıyla Arabistanlı Lawrence. Biz onu daha çok Arapların Osmanlı'ya karşı ayaklanma operasyonunu yürüten askeri stratejist ve casus olarak tanısak da kendisi aslında bir arkeolog. Ama hepsi bu değil.

1888 Galler doğumlu olan Yarbay Thomas Edward Lawrence 1916-1918 yılları arasında Osmanlı İmparatorluğu'na karşı yürütülen Arap Ayaklanması sırasında Birleşik Krallık irtibat subayı olarak görev yapmıştı. Başarılarından dolayı da Üstün Hizmet Madalyası ve Fransız Şeref Lejyonu Madalyası ile ödüllendirilmişti. Ülkemiz tarihinde pek iyi anılmasa da, Arapların birçoğu, Osmanlı ve Avrupalı devletlerin hâkimiyetine karşı verdikleri özgürlük mücadelesinde onlara önderlik eden T. E. Lawrence'ı bir halk kahramanı olarak kabul etmekte. Hatta onun için Arap ulusal uyanışının öncüsü bile deniyor. Kendisine hayran olan bazı Bedeviler de ona Dinamit Emir lakabını takmışlar. Yine Britanyalılar onu en büyük savaş kahramanlarından biri olarak kabul ediyor.

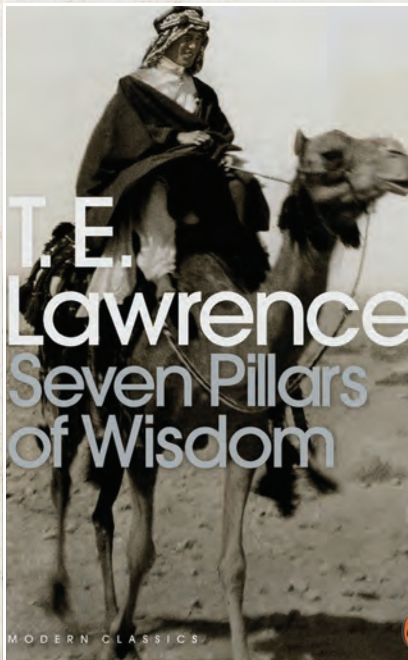
NASIL EFSANE OLDU?

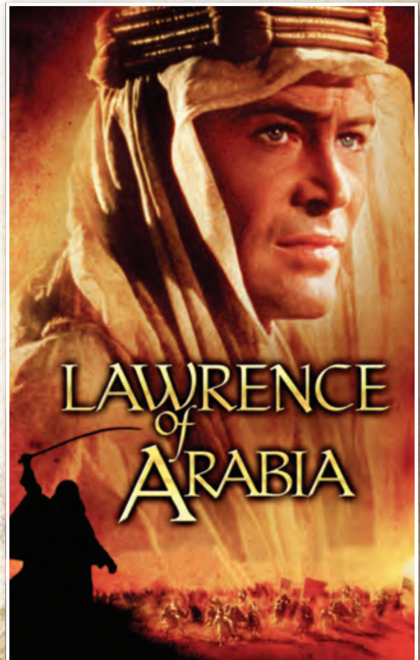
Lawrence, bahsi geçen dönemi 1926 yılında kaleme aldığı Bilgeliğin Yedi Sütunu (The Seven Pillars of Wisdom) adlı otobiyografik eserinde anlatmıştı. Ama onu tarihte bu kadar önemli yapan belki de "gerilla savaşının mucidi" olarak anılması olmuş. 1916 yılında Arap milli faaliyetlerini rapor etmesi için geldiği Arabistan'da, Mekke Şerifi Hüseyin bin Ali'nin oğlu Emir Faysal komutasındaki düzensiz birliklerle birlikte hareket ederek Osmanlı ordusuna karşı gerilla mücadelesi verdi. Arapları, Medine'deki Osmanlı muhafız birliklerini şehirden çıkarmamaları konusunda ikna ederek, Arapların şehre malzeme getiren Hicaz demiryoluna yapacakları saldırılara odaklanmalarını sağlamış. Böylece Osmanlı askerleri hem şehri hem de demiryolunu savunmak ve tamir etmek zorunda kalmışlar. Lawrence aynı zamanda Akabe ve Şam'ın işgalinde de önemli rol oynamış. Nihayetinde Osmanlı, Hicaz topraklarını kaybetmiş.

Lawrence 1918'de savaş muhabiri Lowell Thomas'ın belgesel film ve fotoğraflar çekmesine yardımcı olmuş. Savaştan sonra bu belge niteliğindeki fotoğraf ve filmlerle dünya turuna çıkan Lowell Thomas bir servet elde etmiş. Böylece T.E. Lawrence'ın hikâyesi herkes tarafından konuşulmaya başlanmış. Lawrence, 1935 yılında henüz 47 yaşındayken bir motosiklet kazasında hayatını kaybetmiş. Elbette bu ilginç karakterin dünya üzerinde ünlü olmasını sağlayansa, 1962'de çekilen Lawrence of Arabia (Arabistanlı Lawrence) filmi olmuş.

Kitaplarında ve anlatılarında abartıya kaçtığı söylenir. Mesela Almanlar tarafından hazırlanan 12 ciltlik Arap Ayaklanması raporunda adının bile geçmiyor olması bu iddiayı destekler niteliktedir. Diğer yandan daha önce söz verdiği gibi kitabının gelirlerinden kazanç elde etmek istememesi, şövalyelik ünvanını reddetmesi de ilginç bir karakter olduğunu gözler önüne sermektedir. Uncharted 3'te T.E. Lawrence'ın daha çok arkeolog kariyerine odaklanılıyor. Lawrence'ın Sir Francis Drake'in, Rubülhali Çölü'nde Kayıp İrem Şehri'ni ararken bıraktığı izleri takip ediyor; eh, biz de onun bıraktığı izleri bulmaya çalışıyoruz.







UÇMAK İÇİN YAŞA, YAŞAMAK İÇİN UÇ -UMUT YANIK

Ace Combat: Assault Horizon

TARİHTE TAMAMEN HAVA harbi şeklinde geçen ilk savaşın 1940 Britanya Savaşı olduğunu biliyor muydunuz? O savaşta Alman Luftwaffe kuvvetleriyle çarpışan bir Britanyalı pilotun hikâyesini anlatan Aces High isimli şarkıdan haberiniz var mı? Gerek sözleri, gerekse soluksuz temposuyla adeta oyunumuza soundtrack olması için yazılmış bu muhteşem Iron Maiden parçasının nakaratını tanır mısınız peki? Tanımıyorsanız fazla uzağa gitmenize gerek yok; bu yazının spotu o nakarattan aşırıldı.

Oyunumuz ise seneler öncesinin arcade makinelerinden çalıntı. 1992 yılında "atarici" salonlarında *Air Combat* ismiyle nam salan ilk oyunundan beri 20 senede tam 12 bölüme imza attı Ace serisi. O serinin son halkası *Assault Horizon* hem ata mirasına saygıda kusur etmiyor, hem de torunları için taze fikirler, yeni ufuklar peşinde koşuyor.

MIAMI UFUKLARINDA BİR F-22

Yeni Ace, Miami şehrinin gökdelenleri arasında bir it dalaşıyla karşılıyor bizleri. F-22'mizle gerçekleştirdiğimiz bu sürek avının aslında kendi ölümümüzü gördüğünüz bir kâbustan ibaret olduğunu anlıyoruz çok geçmeden. Bu kötü rüyanın yansımalarıyla yüzleştiğimiz son savaşa dek Ace serisinin şanına yaraşır bir hikâye örgüsü eşlik ediyor bizlere. Üstelik bu esaslı kurgu geçtiğimiz oyunlardaki alternatif gerçeklik yerine 21.yy dünyasının jeopolitik durumlarından besleniyor. Ünlü yazar Jim DeFelice tarafından çizilen bu güncel çerçeve oyunu inanılır hale getirmiş getirmesine de bu defa da karakterler güdük kalmış sanki. Diyaloglar klasik görev brifingleri ile klişe pilot haberleşmelerinden öteye geçmeyince, arada derede yaşanan birkaç duygusal an da karakter gelişimiyle desteklenmeyince, oyunda hayatını kaybeden bir pilot için saygı duruşu yapasınız gelmiyor. Oysa *Ace Combat 6*'da savaşın askerler ve onların yakınları üzerindeki etkilerini çok daha yakından hissedebiliyorduk. Savaşı sadece "iyi çocuklar"ın gözünden değil birden fazla bakış açısından değerlendirebiliyorduk. Ace Combat'ın bu yeni bölümü maalesef o his ve düşünceden kopup savaş senaryoları ve aksiyon üzerine yoğunlaşmayı tercih etmiş.

Oyunumuz 2015 yılında geçiyor ve Trinity isimli korkunç bir nükleer silah geliştiren asiler ile NATO kuvvetleri arasındaki savaşı konu alıyor. Ucu Kosova'daki insanlık dramına kadar uzanan bu incelikli hikâyedeki baş düşmanımız asilerin komutanı Markov, uçurduğu PAK-FA ve Su-35S ile bizi gökyüzünde bir hayli terletiyor.

FPS HAVAYOLLARI

Ter atacağımız ortamlar ise bir jet uçağının kokpitiyle sınırlı değil çünkü bilindik *Ace Combat* formülüne yeni değişkenler katılmış. Artık sadece jetleri değil bombardıman uçaklarını ve saldırı helikopterlerini de kullanabiliyor, bir Blackhawk'un kapısındaki makineli tüfeğe kurulup yer hedeflerine kurşun yağdırabiliyoruz. Jet savaşları arasında örneğin bir bombardıman uçağından havaya uçurulacak yer hedeflerini boyamak gibi farklı görevler seriye yeni bir soluk getirmiş. Diğer yandan, tedavülden kaldırılan Wingmate komutları ve hissedilir derecede azalan çakılma korkusu oyunu *Modern Warfare* çizgisine yaklaştırmış. *Assault Horizon*'daki yenilenmiş oyun motoru, simülasyon öğelerini naftalinleyip sandıklara kaldırmış ve üzerine "mevsimlik" bir aksiyon geçirip öyle çıkmış sokağa.

Bu denli aksiyon odaklı oynanış kimi yerlerde sığ kalmış ve kendini tekrar eder hale gelmiş. Öyle ki neredeyse gerçek yetenek isteyen her şey budanıp mini oyunlar seviyesine indirgenmiş. Benim obez oyuncu dediğim, damak tadı henüz oturmamış, fast-food meraklısı kitlenin tam da bu noktada ağzının sulanacağından eminim. Zira oyun gereğinden fazla kolaylaşmış. Her uçuş oyununun en incelikli noktalarından biri olan piste iniş süreci bile imleci doğru yerde tutmakla geçiştirilebiliyor. Seriye merhaba diyen İt Dalaşı (Dogfight) modu koskoca hava savaşlarını çocuk oyuncağına çeviriyor.

Gerçi hakkını vermek lazım, bu mod tam bir adrenalin pınarı. Düşman jetinin arkasından yeterince yaklaştığınızda geçiş yapabildiğiniz it dalaşında kamera zoom yapıyor ve hedefinizi otomatik olarak takip ettiğiniz, nişangâhınızı düşmanınız üzerinde tutup kırmızıya dönüştüğünde füze salladığınız bir mini oyuna geçiş yapıyorsunuz. Tabii bu kovalamaca esnasında düşmanı görüş alanınızdan kaçırmamak için manevralar yapmanız gerekiyor ya da çatışmaya dahil olan bir başka uçaktan kaçınmak için bu modu terk etmeniz icap edebiliyor; tren gibi büsbütün ray üstünde de gitmiyorsunuz yani… İt dalaşı modu aynı zamanda kuyruğunuza takılan avcı uçaklarına karşı da başvurabileceğiniz bir yöntem. Doğru zamanlamayla bir yay çizebilir ve pek muhterem hasmınıza "ava giden avlanır" vecizesinin inceliklerini öğretebilirsiniz. Bütün bunlar için tek reçete, sabah öğlen akşam bir doz L2+R2.

IL-2 Sturmovik: Birds of Prey



>

Ace Combat: Assault Horizon



>

Tom Clancy's HAWX 2



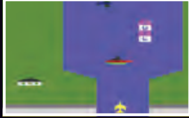


Dubai görevindeki şu otel bir yerlerden tanıdık geldi mi?



GOYUN'A SORUN

Sevgili Goyun, bu nasıl oyun?
Sayın okur, ikiyüzlü bir oyun bu… Horizon, oyunculara iki tip kontrol şeması arasından seçim yapma imkânı sunuyor: Default olarak gelen **Optimum Kontrol Şeması**, oyunu simülasyondan uzaklaştıran fakat öğrenmeyi ve oynamayı kolaylaştıran bir seçenek. Bu yetmezmiş gibi Uçuş Yardımları'nı da etkinleştirip oyunu hepten River Raid kıvamına getirebilirsiniz.
Diğer yandan **Original Kontrol Şeması**, eski bölümlerdeki Expert'e eşdeğer bir alternatif; hava aracının tüm kontrolünü size bırakıyor. Yüksek zorluk seviyesinde kahramanlık taslayayım derken aman Vecihi gibi olmadık yerlere çakılıp kısmetinizden olmayın!





Peki, nesi için alınır bu oyun?
Capital Conquest! Bu online modda Paris ve Washington DC gibi başkentleri ele geçirmek / savunmak üzere maksimum sekizer kişilik takımlar halinde savaşıyorsunuz. Bu savaşı en eğlenceli kılan etken, sunduğu inanılmaz esneklik. Avcı veya bombardıman uçağı da olsanız, saldırı helikopterini de tercih etseniz, savaşta sizin için mutlaka bir rol var.

Son bir soru… Horizon günümüz oyun trendi hakkında ne gibi ipuçları taşıyor?
Yeni Ace, casual ve sosyal oyunların yükselişini temsil ediyor. Casual (rahat, gündelik) oyunların artık simülasyonlara bile bulaştığını ve bu oyunların en parlayan özelliklerinin sosyal bileşenleri olduğunu görüyoruz.


Warwolf Filo Komutanı William Bishop. Bu siz oluyorsunuz!

Jetinizi hangara çekip helikoptere atladığınızda da pek karmaşık bir deneyimle karşılaşmayacaksınız. Bir Apache'yi uçurmanın herhangi bir FPS oyunundaki komandoyu yönetmekten tek farkı artırıp azaltabileceğiniz yüksekliğiniz. Kilitlenmek inanılmaz kolay, kilitlendiğiniz hedefi indirmek veya havaya uçurmak genelde tek bir tıkla halloluyor. Üzerinize doğru gelen bir füzeden yatay ekseninizde bir tur dönüp barrel roll isimli kaçış manevrasıyla kurtulmak da yine -doğru bildiniz- sadece tıklamanıza bakıyor.

Uçurduklarınız gerçek dünyadaki savaş araçları ama iki ufak farkla: Yakıtları asla bitmiyor ve gerçekte alabileceklerinden çok daha fazla mühimmatla havalanıyorlar. Bunca cephanenin yol açacağı patlamalar ne kadar yüksek sesli ve parıltılı olursa olsun şu gerçeğin üstünü örtmeye yetmiyor: *Assault Horizon* neredeyse kendi kendini oynuyor. Bazen quick-time uygulamaları üzerinden çalışan bir görsel yapıt haline geliyor adeta oyun olmayı unutuyor.

ACE DE ARTİZ OLMUŞ

Sinematik kamera açıları aslında oyuna çok başarılı bir hız ve tehlike hissi veriyor. Düşmanınız isabet aldığında bir alev ve metal yığını halinde düşerken kamera gözlerinizi doyurmak için canını dişine takıyor. Uçaklar da, yer şekilleri de şık ve gerçekçi görünüyor. Önceki Ace oyunlarında yeryüzü için kullanılan bulanık kaplamalar yerlerini detaylandırılmış şehirlere bırakmış. Uydu görüntüleriyle yaratılmış yer kaplamaları, gerçeğin birebir kopyası olduklarından arada bir alçak uçuşla seyir zevkine davet ediyor oyuncuları.

Ana senaryoyu co-op oynama imkanı bir yana, çevrimiçi bileşenindeki rekabet de çok eğlenceli. İşin içine insanın kestirilemez yapısı girdiğinden it dalaşları çok daha heyecanlı hale geliyor. Buradaki Deathmatch ve Domination modları pek havalı değil ama stratejinin ön plana çıktığı üs savunma oyunu Capital Conquest'te saatlerinizin buharlaşacağından eminim.

Gönül isterdi ki tek kişilik senaryo da benzer gizler taşısın, farklı çeşniler sunsun. Ne yazık ki bu alanda sağlanmaya çalışılan sinematik atmosfer kimi noktalarda oynanışın ve anlatımın zayıflamasına mal oluyor. *Assault Horizon* bazen iki lafı bir araya getiremeyip 1 kilo makyajla çekici olabileceğini sanan bir kadına dönüşüyor (nasıl olsa kadınlar uçuş aksiyonu incelemesi okumazlar diye seksist benzetme yaptım) *(hah, bunu da diyerek sıvamış oldun :) -Serp.)*. Ama çoğu zaman size açacağı gizleri, sizi heyecanlandıracak fikirleri oluyor. Öyleyse sevgili oyungezerler, gelin "çok geç olmadan yükselelim göklere", yazının başında değindiğimiz Aces High parçasının sözleriyle.

Aces High demişken… *Assault Horizon* ile aynı günlerde PC'ye çıkan Dünya Savaşı simülasyon oyununun da Aces High ismini taşıması ne ilginç bir tesad… Amanın! Az önce kadınlar uçuş aksiyonu incelemesi okumazlar derken Serpil'i unuttum ben!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Görsel ve işitsel ziyafet ✔ Aslına uygun canlandırılmış coğrafyalar ✔ Eğlence seviyesi yüksek online bileşen ✖ Tuzak soru gibi, bu kadar kolay olmamalı dedirtiyor ✖ Oynanış bazen kendini tekrara kaçıyor

EĞLENELİM, ÖĞRENELİM

Hava kuvvetlerinde bir Takım üç ila altı arası uçaktan, bir Filo ise üç ila dört arası Takım'dan meydana gelir. Yani bir Filo'da 9 ila 24 arası uçak bulunmasını bekleyebiliriz. Ace nedir peki? Havacılık literatüründe Ace, beş veya daha fazla düşman uçağını düşüren pilota verilen isimdir. İskambildeki birli için de kullanılan bu tabir aynı zamanda veteran tenisçi Hülya Avşar'ın "Servisten alınan sayı diye biliyorum. Ama okul servisi mi, yemek servisi mi onu tam öğrenemedim hâlâ" şeklindeki beyanatıyla apayrı bir boyut kazanmıştır. Biz Türkler ise bunların hiçbirine itibar etmez, turunç çiçeği kokulu deterjandan başkasını tanımayız. Mis.





Parçalanan düşman uçağından saçılan yağ ve kanın ön camımıza yapışması abartı olmuş.



Capital Conquest modu oyunun ömrüne ömür katıyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Markov iyi pilot, ama bir Vecihi değil

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Uçuş Aksiyon → **Yapım:** Project Aces → **Dağıtım:** Namco Bandai/Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 169 TL → **Dijital İndirme:** Yok
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/assaulthorizon

ÖLDÜN, AMA SOR BİR NEDEN! - ESER GÜVEN

DARK SOULS

Hani ben çeşitli zamanlarda "Oyunlar zor olsun, çerez gibi bitmesin" diye artistlik yapıyorum ya... Hah işte *Dark Souls* geldi, ağzımın ortasına bir tane vurdu ve "al sana zor!" dedi. Tabii bu saldırıya hazırlıklıydım, hatta vurduğu için çok da memnun oldum. *Dark Souls*'un sunduklarını görünce, *Demon's Souls*'un ardından daha azını beklemeyen bendenizin suratında mazoşist bir sırıtık ifade oluştu. Tamam, birçok kez öldüm ama her ölüm aynı zamanda tecrübe olarak geri döndü bana. *Dark Souls*'un olayı da bu zaten. Ölüyorsunuz, hatta bazen çok fazla sinir oluyorsunuz ama aynı zamanda bir şeyler öğrendiğinizi hissediyorsunuz. Sırf gıcıklık olsun diye zor değil yani. Neyse zor bir giriş oldu, toparlayıp yola devam edelim.

HANİMİŞ DEMON'S SOULS'UN ABİSİ

Dark Souls'u *Demon's Souls*'un daha gelişmiş, daha ileri gitmiş ve bence daha da güzelleşmiş hali diye tanımlarsam hata yapmış olmam sanırım. Dolayısıyla *Demon's Souls*'u zaten oynamışsanız aşağı yukarı nelerle karşılaşacağınızı biliyorsunuz. Ama eğer bu isimleri ilk kez duyuyorsanız size öncelikle şöyle eski sayıları karıştırıp Ali'nin incelemesini okumanızı öneririm, böylece *Dark Souls* tarafından gafil avlanmamış olursunuz.

Bir kez daha iblislerle dolu bir dünyada tek başımızayız. Bu yolculuğa başlarken ilk olarak karakter sınıfına karar veriyoruz. Seçtiğimiz karakter sınıfı, oyuna başlayacağımız ekipmanları ve ilk aşamada hangi özelliklerimizin gelişeceğini belirlememize yarıyor. Ama *Dark Souls* sizi gerçek anlamda serbest bırakan bir oyun olduğu için vereceğiniz bu karar oyunda yapabileceklerinizi hiçbir şekilde sınırlamıyor. Tüm sınıflar her silahı kullanabiliyor, her tür büyüyü yapabiliyor. Bu tamamen sizin karakterinizi nasıl geliştirmek istediğinize bağlı, o yüzden klasik rol yapma oyunlarında genelde karşılaşılan "aman bu karaktere ısınamadım, baştan bir tane daha yaratayım" durumu söz konusu değil.

İNSAFSIZSIN KARA RUH

Oyunun daha ilk dakikasından itibaren karşılaşacağınız düşmanlar sizi gayet hızlı biçimde öldürebilme yeteneğiyle donandığından, savunma çok büyük önem taşıyor. Savunmadan kastım kalkanı kaldır, vuruşu blokla değil tabii. Bolca yuvarlanacak, odanın bir ucundan diğerine koşturacak, darbe almamak için merdivenlerden tırmanacaksınız. *Demon's Souls*'da düşmanın vuruşunu savuşturup karşı saldırı yapmak çok da zor değildi; *Dark Souls* ise muhtemelen oyunu nasıl daha da zorlaştırırız sorusunun cevaplarından birini burada bulmuş. Ama bir kez daha söylemekte fayda var, zor olmasına zor, ama aynı zamanda görebileceğiniz en sağlam dövüş sistemlerinden biri bu. Vuruşunuzun sertliğini, boss'un yukarı kaldırdığı çekici kafanıza indirdiğinde ne olacağını, düşmanların hıncını çok açık biçimde hissediyorsunuz. Tüm bu fiziksel kapışma içerisinde ekipmanınızın ağırlığı da büyük önem taşıyor, çünkü ağır ekipman demek daha yavaş hareket etmek, daha yavaş koşmak demek. Oyunun her anında kendinizi bu tür dengeleri kurmak zorunda hissediyorsunuz, çünkü kuramadığınız zaman ölümün bir sonraki köşede sizi beklediğini biliyorsunuz. Ve -kulağa mazoşistçe gelebilir ama- bu tek kelimeyle nefis.

En Güzel Yeri

İlk ciddi boss olan Asylum Demon'ı pek fazla zorlanmadan yenme taktiğini keşfettikten sonra bu taktiği başarıyla uygulamak, o son kılıç darbesiyle boss'un sağlık çubuğunun nihayet sıfırlandığını görmek harika bir his. Oyuna devam etmek için aradığınız cesareti direkt damarlarınızda hissediyorsunuz.

Dark Souls'da işinizi bitirmek için can atan tonlarca yaratık var ama özellikle boss dövüşlerine bir parantez açmak lazım. Bunlar ne muhteşem tasarımlar, ne muhteşem yaratıklardır; ne muhteşem grafikler, ne muhteşem dövüş mekanikleridir. Her zaman bu tür dövüşlerde karşımda devasa bir şey görmeyi sevmişimdir, *Dark Souls* da bu açıdan *Shadow of the Colossus*'un verdiği hissi yaşatıyor işte. Devasa ejderhalar, dev bir kurt, dev bir örümcek, yine birbirinden iğrenç dev iblisler. O yaratığın karşısına geçtiğiniz an kendinizi küçük hissettiğiniz, tek bir darbenin bile sizi sinek gibi ezebileceğini bildiğiniz ve ölmemek için oradan buraya koşturup yuvarlandığınız tarzda kapışmalar bunlar. Bu boss'lar oyunda yalnızca tek bir kez öldürülebiliyorlar ve öldüklerinde "insanlık" puanınızı yükseltiyorlar. Boss'ların bazıları opsiyonel





Ne İyi Ne Kötü?

✔ Muhteşem atmosfer ✔ Boss tasarım ve mekanikleri
✔ Özgün online özellikler kullanmaya devam ediyor
✔ Son derece tatmin edici zorluk seviyesi ✖ Bez bebek fiziği hâlâ komik görünüyor ✖ Kare sayısı zaman zaman düşüyor
✖ Bazen görüş açısıyla ilgili sıkıntı olabiliyor



ve öldürdüğünüzde olumsuz sonuçları olabiliyor. Örneğin Gravelord Sito'yu öldürürseniz Gravelord Servant "ahdini" bozuyorsunuz.

Keşfetmenin ve sağ kalmayı başarmanın haz verdiği bir dünya. Değerini bilecek oyuncular için tam bir hazine

Dikkat ettiyseniz son iki cümlede iki yeni kavramla tanıştık: İnsanlık ve ahit. "İnsanlık", gerek offline, gerek online oyunda çeşitli farklar yaratan yeni bir mekanik. Sahip olduğunuz İnsanlık puanını ekranın sol üst köşesinde göreceksiniz ki bu puanı toplamanın çeşitli yolları var: Boss'ları öldürmek, oyununuza gelen oyuncuları (kötü ruhlar) öldürmek veya oyununa girdiğiniz oyuncuyu öldürmek, Undead Merchant veya Patches'ten satın almak gibi. Sahip olduğunuz İnsanlık puanı arttıkça "eşya bulma" değeri de artıyor ve öldürdüğünüz düşmanlardan daha çok eşya topluyorsunuz. Ama bu puanları kullanmadan ölürseniz hepsi telef oluyor ve inanın ruhunuzu teslim etmek kadar puanlarınızı oracıkta bırakmak da acı verici bir şey. Puanlarınızı geri almak için tekrar ölmeden kan lekenize ulaşmanız gerek. Bu yüzden çok fazla puan biriktirmek yerine yeri geldiğinde kullanmak daha mantıklı. Örneğin kamp ateşlerinde bir puan kullanarak İnsan biçimine geçebiliyorsunuz. İnsan biçimindeyken size yardımcı olması için Phantom çağırabiliyor, diğer oyuncuların dünyalarına girebiliyorsunuz. Bu formdayken bir puan daha harcayıp ateşi canlandırabiliyorsunuz. Ateşi canlandırmaksa daha fazla Estus İksiri demek. Estus İksiri mi?

Estus İksiri kamp ateşlerinde doldurduğunuz sağlık iksiri. Başlangıçta beş tane iksir taşıyabiliyorsunuz, ama kamp ateşlerini canlandırdıkça bu sayı 20'ye kadar yükselebiliyor. Estus İksirini kullandığınızda kısa bir süre için saldırılara karşı daha savunmasız oluyorsunuz, bu yüzden kullanırken dibinizde düşman olmamasına özen göstermelisiniz. Kamp ateşleri ayrıca dinlenebildiğiniz, seviye atlamak gibi işleri halledebildiğiniz ve de en önemlisi öldükten sonra tekrar doğduğunuz yerler. Bu yüzden yeni bir kamp ateşi bulduğunuzda çölde su bulmuş kadar mutlu olacaksınız.

AHDİM AHDİNDİR (NE DEDİM BEN?)

Merak etmeyin "ahit" kısmını unutmadım, lafın az önce de kıyısından kenarından bahsettiğim online dünyaya gelmesini bekliyordum. *Demon's Souls*'ta karşılaştığımız benzersiz online mantık burada da işliyor. Kendi oyununuzda yalnızsınız, birileriyle birlikte oynamıyorsunuz. Ama işte o birileri de paralel dünyalarda kendi oyunlarını oynuyor, diğer dünyalarda ise ruhani formları görünüyor. Mesela başka oyuncuların dünyasına işe yarayacağını düşündüğünüz ipuçları bırakabiliyorsunuz. Bell Gargoyle'ları yendikten sonra çaldığınız çan, diğer oyuncular tarafından da uzaklardan da olsa duyulabiliyor. "Ahit" ise online sisteme de eklenen yeni bir özellik: Fraksiyon sistemi. Oyunda üçü iyi, üçü nötr, üçü kötü olmak üzere dokuz fraksiyon bulunuyor. Bu fraksiyonlara genellikle lideri olan NPC'ye ahdederek katılıyorsunuz. Fraksiyonlar sayesinde başka türlü erişme imkanınız olmayan çok güçlü eşya ve büyülere erişmeniz mümkün fakat fraksiyon kurallarını ihlal ederseniz "günahkar" oluyorsunuz ve isminiz Suç Kitabı'na yazılıyor. Blade of the Darkmoon ahdinin üyeleri günahkarların dünyalarına Blue Phantom olarak girebiliyor ve ahit level'ı atlamak için gereken Souvenir of Reprisal kazanabiliyorlar.

Uzun sözün kısası *Dark Souls*'u mükemmel olarak nitelendirmeyi sağlayacak çok fazla unsur var ama bunların tümünden doya doya bahsetmek pek de mümkün değil. Karşınızda son derece acımasız, devasa bir dünya var. Keşfetmenin ve sağ kalmayı başarmanın inanılmaz bir haz verdiği bir dünya. *Dark Souls* değerini bilecek oyuncular için tam bir hazine. Şimdi kadir kıymet bildiğimi göstermek için gidip biraz daha öleyim ben izninizle.

Dark Souls > Demon's Souls > Castlevania Lords of Shadow





- Tür: Aksiyon RYO
- Yapım: From Software
- Dağıtım: Namco Bandai Partners
- Kutulu Fiyatı: 60$
- Yaş Sınırı: 16+
- Dahası İçin: www.preparetodie.com

Son Karar

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Gerçek bir mücadeleye ihtiyacınız olduğunu düşünüyorsanız kesinlikle doğru adrestesiniz.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



FORZA MOTORSPORT®



KAPTAN, MÜSAİT BİR YERDE İNEBİLİR MİYİM? -GÖKTUĞ YÜKSEL

Hepinize uzun bir aradan sonre yeniden merhabalar arkadaşlar. Uzun ara daha ne kadar devam edecekti bilmiyorum ama favori yarış simülasyonu oyunum olan *Forza Motorsport*'un son versiyonu çıkınca ara kendiliğinden yok olmuş oldu ve ailenizin asfaltı ağlatan, ama ağlatırken de güldüren, güldürürken öğreten, asfaltı şekilden şekile sokup resmen kafasını karıştıran yazarı Gök++ olarak yine karşınızdayım!

Sizlere en son benzer türden bir oyun olan *Tomb Raider* ince... (yok lan şaka yapıyorum), benzer bir oyun olan *NFS Unleashed 2*'nin incelemesini yapmış ve ne yazık ki o oyunda sinirimi kaldıran bir sürü şey bulmuştum. Gönlünüz rahat olsun, o şeyler *Forza*'da karşımıza çıkmıyor. Zaten muhteşem bir oyun olan *Forza 3*'ü daha da geliştirmişler, daha da güzelleştirmişler ve bu oyunu yaratmışlar. Tam bir başyapıt olmuş oyun. Şimdi açıkçası oynamaya başlar başlamaz oyunun *Forza 3*'e çok çok çok benzediğini fark ettim ve de "bu ne lan" dedim ama sonuçta *Mortal Kombat*'a benzeyecek hali yoktu. Oyunun kendine has bir çizgisi var ve o çizgide birtakım gelişmeler ve yenilikler yapmışlar, ana hatlarıyla *Forza 3*'e çok benzese de ondan daha iyi bir oyun sonuçta.

KURALIM ABİ

Maalesef 360, hâlâ DVD formatını kullandığı için bazı oyunlar iki DVD'de geliyor. Bana eski disket veya CD oyunlarını hatırlatıyor bu olay. Oyunu sabit diskinize kurmak zorunlu değil ama ben ilk iş onu yaptım, bir güzel ikinci diski tümden atıyor sabit diske alet, sonrasında daha rahat ediyorsunuz. Oyun başlar başlamaz da sizin *Forza 3*'teki durumunuza bakıyor. Oradaki seviyenizi göz önüne alarak size birtakım hediyeler veriyor oyun. Ekstra arabalar, para yardımı falan filan. Bu tür oyunlarda hayatının büyük bir bölümünü geçirenler var. Mesela ben de *Forza 3*'ü nereden baksanız 100 saati aşkın oynamışımdır herhalde. O yüzden onca emeğin boşa gitmesi büyük bir haksızlık, hatta haksızlıktan öte hıyarlık olurdu, bu tür bir hıyarlığa izin vermemişler ve bu güzelliği yapmışlar. Neyse, eski arabalarımı garaja attım yeni oyunda, bonus cash falan iyi oldu.

Oyun başlar başlamaz Jeremy Clarkson'ın sesi










Zamanında Turbo sakızlarından çıkan en değerli araba buydu lan...

EN GÜZEL YERİ

Araba ve sürüş meraklıları için Forza 4'ün hemen her yeri çok güzel, ama Autovista bölümü apayrı bir fenomen olmuş. Burada 25 tane, ancak hayalimizde göreceğimiz yol canavarının koltuğuna oturabiliyor, kaputu açıp motorlarının içine kadar ne var ne yok bakabiliyorsunuz. Normal oyun içi modellerinden çok daha yüksek çözünürlükte hazırlanmış bu araba modelleri ve eğer varsa, bu arabaların etrafında gezerken Kinect'inizi de kullanabiliyor, artistik hareketlerle kapıları açıp içine kurulabiliyorsunuz. Bu arabalara da ancak bu kadar yaklaşabilirdik zati.

eşliğinde güzel bir video izliyoruz. Bu herifi ilk başlarda pek sevmiyordum ancak sonradan kanım ısındı. Top Gear ile öyle bir bütünleşti ki bu adamın sesi, herif o sesle bana diferansiyel denklemler dersi anlatsa galeriye gidip Lamborghini alasım gelir. O yüzden adamın oyunda yer alması iyi olmuş. Tabii sadece Jeremy değil, Top Gear stüdyosu, Top Gear Track falan da oyuna dahil edilmiş. Oyunun menü sisteminde de başka bir İngiliz aksanlı amcaoğlu bize sunum yapıyor. Bunların aksanına bayılıyorum zaten, ben Amerika'da olduğum için iyice alıştığım Amerikan aksanının üzerine bunların "tap giyır"'a "top giyaa" demeleri falan çok hoşuma gidiyor. Eheuhuehe. Acaba İngiliz aksanıyla "ehuehueh" diye nasıl gülünür, onu da merak ettim şimdi.

Neyse, oyunun menü sistemi gayet sade ve güzel olmuş bence arkadaşlar. Demin dediğim gibi oyun sunum şeklinde olduğu için eğer World Tour olayına dalarsanız adam devamlı anlatıyor işte, şu pist böyledir bu pist şöyledir falan filan diye. Ama garajınızdaki arabalara güveniyorsanız (yani önceki oyundan bonus olarak üst klas araçları bu oyuna geçirebildiyseniz) o zaman direktman event listesine gidip oradan istediğiniz yarışa başlayabiliyorsunuz, araç klasmanınız uyduğu sürece. Gerçi bu pek de zevkli olmuyor ya, çünkü tutup da Lamborghini falan sürdükten sonra Ford Ka'ya binmek tam bir boğadan inip eşeğe binme sendromu yaratıyor. O yüzden ben sıfırdan başladığım kariyerime devam etmekteyim şu anda. Tabii ilk başlarda iğrenç arabalar sürüyoruz ama olsun. Ben bunun çaresine de baktım açıkçası. İnanılmaz tipsiz Japon arabaları falan almak gerektiğinde en garip rengi seçiyorum abi, araba iyice çirkinleşsin diye. Yani böyle koyu yeşil falan yapıyorum arabayı, battı balık yan gider hesabı. Ne bileyim belki arabanın çirkinliğine acımazlarsa o vasat renge acıyıp bana yol verirler falan ehuehue. Neyse işte kariyer olayını falan anlatmaya gerek yok zaten burada şimdi. Eminim hepiniz yarış oyunu oynadınız, eminim hepiniz kariyer olayını biliyorsunuz. Level yükseltmeler, daha hızlı yarışlar, para kazanma, araba hasarına para ödeme falan filan ayakları. Normal kariyer level'ınızın yanı sıra bir de Affinity Level diye bir şey var bu arada oyunda, bu da işte sürdüğünüz arabanın markasına bağlı olarak o markanın yedek veya performans parçalarından %25, %50, %75 falan indirimli alabilmenizi sağlıyor. Kariyer seviyenizin her yükselişinde de beleş bir araba kazanmak zevkli oluyor, maksat garaj dolsun. Oyunda diğer bazı oyunlardan alınmış birtakım fikirlere de rastlıyoruz. Mesala *Grid*'in icat ettiği "geri saralım, kaza yapmayalım" olayı burada da var. Gerçi XP puanlarınızdan yiyor ama olsun, bence bu açık dursun, bazı yarışlar çok uzun sürebiliyor, bir hata yüzünden bütün yarış rezil olmamış oluyor.

Ya ben göremedim ya da oyunda rakiplerin zorluk seviyesini (AI) ayarlama diye bir şey yok. Sanırım sizin seviyeniz geliştikçe onlar da kendi seviyelerini artırıyorlar. Tabii isterseniz kendi arabanızda bütün ekstraları kapatıp oyunu alternatif yollardan da zorlaştırabilirsiniz. ABS'yi falan kapatıp veya ne bileyim tekerleklerin eskimesi olayını açarak... Bir de ben şu "yarış çizgisi" olayını hâlâ anlayamadım. Bunu kullanan var mı içinizde? Yeşil bir çizgi var ya optimum çizgi işte bu, "bunu takip ederseniz sizin açınızdan en hayırlısı olur" modunda bir çizgi. Ne kadar lüzumsuz bir şey lan, bu açık olunca kendimi ipte yürüyen cambaz gibi hissediyorum. Yahu tamam, bu en iyi çizgi olabilir ama yarış oyunlarını zevk almak, gerektiğinde viraja geç girip heyecan yaratmak için oynuyoruz, bu çizgi bence oyundaki bütün zevki yok ediyor. O yüzden yarış oyunlarında ilk iş bunu kaldırıyorum ben. Neyse, zaten yerimiz az, bu tür bilindik şeylere değinmeyelim artık, onun yerine oyundaki birtakım değişik/yeni özelliklere bakalım.

AUTOVISTA

Hiç kuşkusuz *Forza 4*'ün en hoş özelliklerinden bir tanesi elemanların Autovista dediği olay. Bu modda çok yüksek poligonlu birtakım arabaları çok yakından inceleyebiliyorsunuz, içini dışını kurcalayabiliyorsunuz, etrafında dolanabiliyorsunuz. Çok süper olmuş açıkçası. Ancak burada belirli sayıda (25) araç yer alıyor ve yanlış hatırlamıyorsam sadece iki tanesi oyunun başında gezilebiliyor. Diğerlerini yakından incelemek isterseniz onlarla ilgili birtakım yarış kriterlerini başarıyla bitirmeniz gerekiyor. Bence oyundaki, özellikle araba manyakları için en güzel yerlerden biri burası. Bu bölümde yine amcaoğlu >>



Otomobil manyakları zevkten kudurabilirler...

Ferrari'siz bir yarış oyunu olmamalı...

>> Jeremy araba hakkında "top giyaaa" ses tonuyla bilgiler falan da veriyor.

KAFAYI SALLAYALIM MI HOCAM SAĞA SOLA

Kinect ve Move çıktığından beri niyeyse Kinect'i hep bir fiyasko olarak gördüm. *Dance Central* haricinde Kinect kullanarak adam gibi bir oyun oynadığımı hatırlamıyorum. Move bence daha yararlı, daha mantıklı, daha zevkli. Ama işte Kinect de evde varlığını hissettiriyor, misafir falan geldiğinde Xbox'ı açıp "bakın la (veya "bakın kızlar"), şimdi nasıl Minority Report'daki gibin hareketler çekecem alete" demeye yarıyor. Gerçi kızların çoğu Minority Report'u da seyretmemiş oluyor, o da başka bir mesele ama olsun. Neyse, oyunda Kinect desteği de var tabii ki. Microsoft son zamanlarda çoğu oyuna bu desteği koymaya çalışıyor. Tabii bu sadece "Kinect'te de var" anlamına geliyor, oyun sadece Kinect için yapılmış değil.

Açıkçası Kinect'le öyle kollarımı havaya kaldırıp araba falan sürmedim, sürmeyeceğim de. Oyunda o olay var ama sadece dönüşlerde işe yarıyor. Evinize 5 yaşında bir çocuk gelip illa *Forza 4* diye tutturusa belki onun işine yarar... Onun dışında arabaların etrafında gezerken işte kapı açmaya falan yarıyor. Bunlar yine bence tek seferlik, "anaaaa, ne güzel la" duygusu yaratıyor, sonra bir daha kullanılmıyor. Benim esas merak ettiğim şeylerden biri tracking-el-kelle-i-şerif olayıydı, yani head tracking. Ama bu da bence fiyasko! Bir kere kafanızı belli bir karenin içinden dışarıya çıkarmamanız gerekiyor. Sonrasında, diyelim sağa bakmak istiyorsanız kafanızı sağa döndürmüyorsunuz, sağa eğiyorsunuz... Saçmalanmış yani, Kinect muhabbetini daha uzatmaya gerek yok. Kutunun üzerine Kinect logosunu koymak için bu ekstraları katmışlar. Ha bir güzel yanı, menüleri sesinizle kontrol edebilmeniz. Bakın bu güzel olmuş, yani mesela "Next race" diyorsunuz, menüler değişiyor falan, bak orası güzel olmuş.

Forza Motorsport 4



>

Gran Turismo 5



>

Need for Speed Unleashed 2





Emerim ben böyle M5'i

1000 Mİ OLSUN 500 MÜ?

Şimdi bu *Gran Turismo* çıkmadan evvel yamulmuyorsam bini aşkın bir araba listesi sürülmüştü piyasaya. Benim gibi araba manyağı olanlar ilk aşamada eminim buna çok sevindiler ve de "1000 tane araba var lan, ehuehue" diye güldüler. Hatta araba sayısı 1000'e ulaştığı için gülme şekli de "ehuehue"den ziyade "ehuehuehukikiki" şeklinde olmuştur diye tahmin ediyorum. Neyse sonra oyunu alıp oynadık ve açıkçası ben bu 1000 araba olayını sevmedim hocam. Özellikle (bana göre) saçma sapan bir araba olan Honda Civic'in 5-6 tane değişik modeli olması veya benzer Japon arabalarının bu şekilde 5-6 versiyonu olması o sayıyı tutturmak için yapılmış saçma bir hamleydi. Arabaların yüzde sekseninde de *GT4* modellerinin kullanılması tam bir fiyaskoydu. Buradan bir kere daha öğrendik ki "azı karar, çoğu zarar..." *Forza*'da 80 değişik firmanın toplamda 500 tane aracı var. Bence yeterli bir sayı, hatta fazla bile... Ancak *GT5*'in aksine, *Forza*'daki bütün arabalar yüksek poligonlu, yani uyduruk modellemeler yok. Tabii ki her aracın kokpit kamerası falan da var. Her aracın sesinin farklı olduğunu da sanırım söylememe gerek yok. Bu adamlar dünyanın uğraşını veriyor bütün bu sesler, grafikler için, benim burada daha bu konuda konuşmam ağustos böceğinin cırlaması gibi olur.

Ha bu arada, tabii ki araçları yepyeni olarak da alabilirsiniz, kullanılmış olarak da. eBay benzeri bir sistem zaten önceki oyunda da vardı, bu defa da var. Tabii bunlar araç almakla da kısıtlı tutmuyor sizi. Araçlar için modifiyeler, grafikler, özel tasarımlar falan hepsi oyunu daha da uzun süre oynamanızı mümkün kılıyor. Ben açıkçası 15 saat harcayıp aracımın üstüne resim falan çizmiyorum. Beğendiğim bir şey olursa parasını basıp alıyorum, şlak diye yapıştırıyorum decal'i arabaya... Araba konusunu kötü bir haberle bitirmek durumundayım, EA Porsche ile anlaşmalı olduğundan *Forza 4*'de Porsche yok... Üzücü, hakikaten üzücü bir şey... Cayman'ları çok beğeniyorum...


Masıl kar olayı da bir ayrı güzel oluyor be kardeşim...

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Adamı sıkmayan bunaltmayan simülasyon
- ✔ Grafikler, sürüş motoru, sesler...
- ✔ Autovista
- ✖ Gece yarışı, kar, yağmur nerede?
- ✖ Porsche'ler Nerede?



GRAFİKLER

Madem araçlardan bahsettik, yeri gelmişken grafiklerden de bahsedelim. Tabii insan ister istemez *GT5* ile kıyaslama yapmak istiyor, niye istemesin ki. Ben de insanım, benim de yumuşak bir kalbim var, benim de tırtıl iken kelebek olmayı hayal eden cennet kokulu duygularım var. O yüzden yapacağım bu kıyaslamayı. Açıyorum ağzımı, yumuyorum gözücnağıınfod, neyse gözümü yummasam daha iyi yazarken. Hemen söylüyorum, *GT5*'teki 1080p olayının *Forza*'da olmasını çok isterdim ama yok. Onun dışında *GT5*'in uyduruk modellenmiş arabalarını saymazsak bence iki oyun neredeyse eşit seviyede grafiksel açıdan. Ama *GT5*'in 1080p'si bambaşka. Tabii ufak bir TV'de oynuyorsanız 1080p veya 720p pek fark etmez ama büyük bir TV'nin dibine yarış koltuğunuzu falan kurup oynadığınızda o 720p'deki çizgiler insanı üzüyor. Ama onun dışında ışık yansımaları, modeller falan mükemmel. Güneşe bağlı olarak viraj aldığınızda falan arabanın gölgesinin kayması çok hoş.

Ne yazık ki oyunda yağmur, kar gibi şeyler de yok. Bunu neden yapmamışlar bilemeyeceğim ama ya aleti zorlamasın diye ya da tembellikten olsa gerek. Gece yarışları da yok. O yüzden bu noktada, grafiksel açıdan iki oyun arasında *GT5*'i tercih etmek durumundayım. Artık daha da iyi grafiklere sahip bir yarış oyunu görmek istiyorsak sanırım *Grid 2*'yi beklememiz gerekecek. Şunu da söylemeden edemeyeceğim, *Forza 4*'teki fotoğraf modu başka hiçbir oyunda yok (kalite olarak). Bu kadar gerçekçi olacağını tahmin etmiyordum, inanılmaz fotoğraflar çekiliyor oyunda. Sonra bunları online hesabınıza yükleyebiliyorsunuz. Özellikle büyük boyutlu fotoğraflardan birkaç tane çekip yükleyin hesabınıza, gözlerinize inanamayacaksınız.

SÜRÜŞ ZEVKİ

Şimdi bu sözlüklerde, orada burada benim hakkımda yapılan yorumları okuyorum bazen. "Benim yazdığım her şey anayasa yapılmalı" modundaki birkaç arkadaş hakkımda "Kendi arabalarından bahsetmesin" falan yazmış, okuyunca güldüm, ağzımla değil ancak... Niye bahsetmeyeyim kardeşim? Çocukluğumdan beri araba manyağıyım ve yüzü aşkın yarış oyunu incelemesi yaptım... Eğer normal hayatta Mustang, Corvette, Camaro gibi hız aletleri ile deneyimim olduysa neden bahsetmeyeyim, neden örnek vermeyeyim? Hayret bir şey. Vereceğiz tabii ki örnekleri, gerçek hayatla kıyaslayacağım. Sonuçta Laguna Seca'da tur atmadım ama Mustang GT ile 140mph sürat yaptım, 4 çeker Gökbenz ile çok süratli viraj almanın, Mustang GT ile almaktan çok daha rahat ve güvenli olduğunu öğrendim. Bunları paylaşacağım elbette, kimin arabasından bahsedeyim, komşununkinden mi? Neyse, *Forza*'nın mühendislerinin (veya programcılarının diyelim) zaten bir yamuk yapacağını sanmıyordum, yapmadılar da zaten. Oyunda sürüş zevki ve gerçekçiliği mükemmel. Ben şahsen olaya biraz daha *NFS Unleashed*'deki gibi çok az arcade tadı verilseydi iyi olurdu düşüncesindeyim ama sonuçta *Forza* da zaten *iRacing* falan kadar ultra gerçekçi değil. Bence olayı tam tanında bırakmış amcaoğulları, buradan ne kadar anlatsam az, *Gran Turismo*'dan çok daha zevkli olmuş bence oyun. Niyeyse *Gran Turismo 5*'i oynarken sıkılıyorum ya, insana heyecan vermiyor o oyun, bu çok daha iyi ayarlamış gerçekçilik ile heyecan arasındaki bağı.

ONLINE MODLAR

Sanırım artık online modu olmayan oyun kalmadı... Bir insana karşı oynamak, bir bilgisayara karşı oynamaktan her zaman daha zevkli olduğu için bu oyunda da değişik online modlar düşünülmüş. Bunların hepsinden bahsetmeye yerimiz yok, bir yarışta 16 kişinin yarışabildiğinden bahsedelim ve de yine "renk katmak" amaçlı değişik oyun modlarının olduğundan söz edelim yeter sanırım. Her ne kadar kendi seviyenizdekilerle online ortamda karşılaştırıldığınız bir olay olsa da EA'in Autolog'u bence son zamanlarda yarış oyunlarına eklenen en güzel şeylerden biri.

YER BİTER YOL BİTMEZ

Benim kaderim bu arkadaşlar. Yazıyı yazmaya başladıktan yaklaşık bir saat sonra bana verilen yerin sonunu getiriyorum. Daha dünya kadar laf çıkar ağzımdan yerim olsa ama yok işte... *Forza 4* hakkında aklıma gelen ilk şeyleri sizlere aktarmaya çalıştım. Tabii ki oyun çok derin, aylarca, hatta 2-3 yıl ömrü var. Ben sadece genel görüşlerimi belirttim. Zaten oyun hakkında "360'ın en iyi yarış simülasyonu" demekten başka bir şey demek gelmiyor içimden. PS3 tayfasının *Gran Turismo 5*'i varsa, 360 tayfasının da *Forza 4*'ü var işte. 360 sahibi olarak nasıl ki *Gears of Wars 3*'ü almak boynunuzun borcuysa, araba sevdalısıysanız bu oyunu da almak boynunuzun borcu olmalı. Gök++ guaranteed!


Autovista, hakikaten muhteşem grafiklere sahip...

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Turn 10 → **Dağıtım:** Microsoft → **Kutulu Fiyatı:** Yok → **Dahası İçin:** http://www.forzamotorsport.net



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

XBOX 360 sahibi olup dört teker üstünde birbirini geçme sevdasına gönül vermiş olan herkesin alması gereken, boynunun borcu olan oyun... Forza, Forza!

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

X-MEN DESTINY

KADERİMSE ÇEKERİM

-ALİ SEZGİN

Çizgi romanların neden başarılı olduklarını hiç düşündünüz mü? Biliyorsunuz yani, özellikle son yıllarda çıkan DC ve Marvel serileri öyle çok ahım şahım sayılmaz. Sürekli tekrar eden, hiçbir olayın sürekliliği sonsuza kadar etkilemediği, ölümün bile en fazla 1-2 yıl sürdüğü garip mutant öykü derlemeleri haline geldiler. Buna rağmen ben ve benim gibi yüz binlerce insan her ay bıkmadan, sıkılmadan çizgi roman almaya devam ediyoruz. Bunun nedeni çok basit aslında; çizgi romanlar bize hayatımız boyunca sahip olamayacağımız bir şeyi altın tepside sunuyor. Süper güçlerden, can düşmanlarından veya dünyanın kaderini belirleyecek çarpışmalardan bahsetmiyorum. Bu 30-35 sayfalık resimli hikâyeler okuyucusunu çok daha iddiasız bir şeyle tavlıyor; sıradışılık. Biraz büyüyüp muzaffer bir komutan veya bir kahraman olamayacağını anladığında insan ister istemez hayal kurmaya başlıyor. Bir iş, bir aile veya bolca para yerine, iyisiyle kötüsüyle farklı dünyalar ve savaşlar hayal etmek hiç de kötü bir şey değil ve çizgi roman okumak o dünyalarda daha uzun yaşamanın en iyi yolu.

X-Men Destiny de aynı şeyi yapıyor. Farklı öyküleri ve hayalleri olan üç karakterden birini gündelik hayatından alarak, onları Cyclops ve Magneto'nun mutant ırkı üzerindeki hakimiyet savaşının tarafı haline getiriyoruz. İşin aslı karakterlerden bir tanesi sıradan sayılır; Grant Alexander klasik bir lise sporcusu, futbol oynamaktan hoşlanıyor ve kapısının önündeki mutantlardan ve politik sorunlardan bihaber. Oynamak isteyeceğiniz türden bir karakter sayılmaz özetle. Neyse ki diğer ikisi daha ilginç. Aimi Yoshida, mutantlara karşı tepkinin çok daha sert olduğu Japonya'dan ailesi tarafından Amerika'ya kaçırılmış bir küçük Japon kızı. Adrian Luca'nın öyküsüyse bana göre en ilginci, kendisi Mutant Nazi'si diyebileceğimiz Purifiers üyelerinden ki daha da önemlisi babası bu uğurda öldürülmüş.

Karakterlerin önceden belirlenmiş güçleri yok. Muhtemelen sizin de bildiğiniz gibi, kişi eğer mutantsa güçleri yoğun stres altındayken ortaya çıkıyor. Bu da elbette hayatının tehlikede olması veya en azından birazdan saldırıya uğrayacağı anlara denk düşüyor. Oyun da bu sistemi kullanmış. Zaman zaman karakterimiz köşeye sıkışıyor ve güçleri devreye giriyor. Oyuncu bu noktada üç farklı güçten birini seçiyor ki bunlar da kendi içinde derinleşen yetenek ağaçlarına sahip. Bu özelliklerden *yoğunluk kontrolü* vücudun taşlaşarak darbelere daha dayanıklı hale gelmesini ve vurdu mu oturtmasını sağlıyor. *Enerji yayımı*, klasik sağa sola ışın atma, enerji ile uçma kaçma durumuyla oluşuyor. *Gölge manüplasyonu* ise mutantın çevresindeki gölgeleri katılaştırarak darbeler savurmasını veya Nightcrawler gibi gölgeleri kullanarak ilerleyebilmesini sağlıyor. Kağıt üzerinde güçler eğlenceli gibi ama davulun sesinin uzaktan hoş geldiğini incelemenin ilerleyen paragraflarında anlayacaksınız.

YİNE Mİ?

Bu soruyu sormak beni çok üzüyor ama çizgi roman karakterlerinin popülerliğine güvenerek kalitesiz oyunlar yapmak gibi ucuz bir davranış neden bu kadar sık tekrarlanıyor anlamıyorum. Bana kalsa dolandırıcılık suçunun farklı kapsamlarından biri olarak ceza hukukuna eklerdim, 3 yıldan başlardı cezası.

EN BÜYÜK MUTANT BİZİM MUTANT

Bu arada dikkatinizi çektiyse taraflar olarak Cyclops ve Magneto'yu gösterdim. Xaiver'ı değil. Kendisi gelecekten gelen, mutant avcısı Bastion



Gambit'in yeri oyunda X-men'den biraz uzakta. Yine de resimde olduğu gibi karate yapmaya gelmez kendisiyle aman diyeyim.



Her kostümün farklı güçleri var. Juggernaut kostümünün neler yapabileceğini az çok tahmin ediyorsunuzdur.

Işın olayı keyifli ama bolca kaçıp alan yaratmak gerekiyor.



tarafından öldürülüyor, Magneto da yakın tarihe kadar ölü sanılıyor ama daha oyunun başında metal objelerin sağa sola uçuşmaya başlamasıyla ölmediğini tahmin etmek zor değil. X-Men Destiny, mutantların yavaş yavaş kendini San Francisco halkına kabul ettirmeye başladığını gösteren bir tören esnasında oluşan saldırıyla başlıyor.

Ve oyunla ilgili ümitleriniz varsa işte tam olarak bu noktada hepsini kaybediyorsunuz. Grafiklerin gerçekten vasat olması bir yana, mevcut nesildeki oyunlarda gördüğüm en kötü yürüme animasyonları resmen bu oyunda yapılmış. Ana karakterin animasyonlarına takmamayı başarıp biraz ilerleyince "şuna parayla kim bilir neler yapabilirdim"den başlayarak hayatınızı sorgulamaya kadar gidiyorsunuz. Mutant olduğunu yeni keşfetmiş, peşinde Purifier'lar olan bir kişinin yapacağı ilk iş Cyclops'a gidip "Görev var mı" diye sormak mı olur Allah aşkına? Sözde Emma Frost telepatik olarak karakteri yönlendiriyor, yardım ediyor falan ama sunum o kadar kötü ki! Hadi şu sporcu eleman ve Japon kızın durumlarını bu kadar hızlı kabul etmesini anlarım ama hayatı boyunca mutantlardan nefret ederek yaşamış bir karakter her şeyi bu kadar rahat kabul etmemeliydi. Dahası mutantların daha 10 dakika önce tanıştıkları bir karaktere insan hayatlarını emanet edecek kadar güvenmeleri de bir garip doğrusu.

SÜPER GÜCÜM OYUN OYNAMAK

Oynanış elementleri gerçekten çok kötü ama "Destiny" içerik açısından hiç fena sayılmaz. Oyun boyunca hem mutant kardeşliğinin hem de X-Men'in üyeleriyle karşılaşıyor ve sundukları görevleri alabiliyorsunuz. Görev dediysem, X-Men Destiny'nin görev serisi küçük bir arenada genellikle belirli sayıda düşman öldürmekten ibaret. Aslında oyundan platform öğelerini çıkarırsak geriye aşağı yukarı bu kalıyor zaten.

Taraf seçip görev yapmanın iki önemli getirisi var, birincisi karakterin seçtiği tarafa ait puanlar kazanması. Diğeriyse karakterlerin kendilerine ait kostümleri hediye etmesi. Yanlış anlaşılmasın gidip adama zorla Marvel Girl'ün etekli kostümünü giydirmiyorlar ama o karakterin tonlarına sahip özel bir kostüme sahip oluyorsunuz. Mantıksız da olsa bunun getirdiği çeşitli avantajlar var. Örneğin Colossus kostümünü giyip buna puan yatırırsanız zırh ve çeşitli özel hareketler kazanabiliyorsunuz. Bir de bunların üstüne çeşitli mutantların hareketlerini taklit eden yan özellikler de eklenmiş. Örneğin Quicksilver gibi hızlı koşmak veya Kitty Pride'ın yaptığı gibi objelerin içinden geçmek mümkün olabiliyor. Özünde güzel özellikler ama oyundan başından sonuna kadar neredeyse aynı yapıda yaratıklarla dövüşürken kung fu bilesniz ne yazar, karate bilseniz ne yazar? Oyun boyunca 50 düşman öldür, 100 düşman öldür türünde giden çeşitsizlik ne yazık ki benim gibi sizi de pek tatmin etmeyecek. Sadece sonlara doğru karşı tarafın da çeşitli güçler kazanmasıyla çeşitlilik çok az artıyor ama bu da öyle övebileceğim bir şey sayılmaz.

Gerçekten hiç canım istememesine rağmen, X-Men Destiny'yi farklı karakterlerle hem Mutant Kardeşliği, hem de X-Men üyesi olarak bitirdim. Ne değişiyor biliyor musunuz? Hiçbir şey. Oyunun sonunda yapılan ucuz bir değişiklik dışında, tamamen aynı bölüm sonu canavarlarıyla karşılaşıyor, aynı platformlardan atlıyor, aynı kişileri kurtarıyor olacaksınız. Gerçekten oyunu etkileyen seçimler olsaymış veya en azından karakter verdiği kararlara göre iki taraftan farklı tepkiler alsaymış oyun daha ilginç olabilirmiş belki ama X-Men Destiny en sıradan aksiyon oyununa göre bile sığ olmaktan kurtulamamış.

Şunu açıkca söylüyorum, ister aksiyon oyunlarının, isterseniz de benim gibi çizgi romanların fanatiği olun, X-Men Destiny'de aradığınızı bulamayacaksınız. Bir oyuna yapılabilecek en büyük kötülük, yapımcının özensizliğinin oyuncuya belli edilmesidir. X-Men Destiny de işte tam olarak böyle. Kötü ama kötülüğü, kalitesizliğinden değil üzerinde uğraşılmamasından ve gerekli cilanın sürülmemesinden kaynaklanıyor. Büyük ihtimalle yapıma başlanmadan önce kağıt üzerinde muhteşem duran pek çok fikir oyuna yarım yamalak aktarılmış. Beni de en çok bu hayal kırıklığına uğratıyor. Fikirler düzgün uygulansa, aslında hiç fena değillermiş. Bunları çalıp işini seven bir yapımcıya gitmemek için kendimi zor tutuyorum.

Castle Crashers



>

Green Lantern Rise of the Manhunters



>

X-Men Destiny



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Karakter seslendirmeleri başarılı
- ✔ Mutant güçleri göze hoş geliyor
- ✖ Çok sıkıcı
- ✖ Korkunç animasyonlar
- ✖ Berbat görseller
- ✖ Klon ordusundan gelmiş düşmanlar





Bir insan mutant olunca bile bu kadar aptal, boş bakabilir mi ya?

- Tür: Aksiyon
- Yapım: Silicon Knights
- Dağıtım: Activision/ Aral
- Kutulu Fiyatı: 189 TL
- Yaş Sınırı: 16+
- Dahası İçin: herohq.com/xmendestiny/

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Parmakların arasına bıçak sıkıştırıp Wolverine olmaya çalışmak gibi bir şey.

4,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PS3



BANA ÜÇ ARKADAŞ LAZIM ORADAN! -VOLKAN TURAN

Ratchet & Clank: All 4 One

90'LAR "YAN YANA İLERLEMELİ" OYUNLARIN Lale Devri'ydi. Arcade salonlarda olsun, konsollarda olsun bir arkadaşla yan yana ilerleyebildiğimiz oyunları her şeye tercih ederdik niyeyse. Sonra giderek bunların sayısı azaldı çünkü insanlar odalarına kapandı, daha az yeni arkadaş edindi, eski arkadaşlar büyüdü gitti, kalanlar da yan yana ilerlemek yerine karşı karşıya dövüşmekten hoşlanır oldu. Dövüşmeyenler de kendini *PES*'e verdi. Ben *Contra* oyunlarına aşıktım, her arkadaşımla en az bir *Contra* bitirmişliğim vardır ama en son ne zaman bir arkadaşımla şöyle yan yana, güle oynaya bir oyunda ilerledim diye düşündüm, hatırlaması zor oldu. O günleri hatırlama ihtiyacı yaratansa "içinde dört eski *Ratchet & Clank* oyunu var" sandığım All 4 One oldu. Oysa bu oyun eski günleri geri getirmek gibi büyük bir işe girişmiş. Hem de bir değil, iki değil, gayet iddialı bir şekilde dört kişilik bir oynanışla.

YANIMA GİRSENE AĞABEY!

Ratchet&Clank serisi tabii ki 90'ların shooter'larına benzemiyor; onun yerine orta halli bir aksiyon, yoğun olarak da platform oyunu. *All 4 One*'da da (*A4O*) bu düzeni bozmamış Insomniac. Eğer önceki *Ratchet&Clank*'leri oynadıysanız platform oyunlarının standartları nedir, bilirsiniz. Bir noktadan sonra zordur, emek ister, bulmacalara filan takılırsınız. Gelgelelim *A4O* bu sınıfa girmiyor. Hayır, yapmaya çalışırken başarısız olmuş demiyorum, Insomniac zor bir oyun yapmak istememiş. Oyunu epey bir süre oynamama rağmen "çocuk oyunuyum ben eheee bilili" ruhu peşimi bırakmadı. Bu parmaklar neler gördü yani! Fakat tam da durumu kabullenmeye başlamıştım ki oyun bir anda ciddileşti, eski yoğun formülüne geri döndü. Tamam, bu beni sevindirdi ama o noktaya kadar oyunu oynamış bir velet olsaydım duvara çarpmış gibi olur, PlayStation 3'ü anneme şikayet ederdim (e kafa başka çalışıyor o zamanlar, n'apalabilirim!). O yüzden *A4O*'a girişecekseniz hazırlıksız yakalanmayın. Bir yetişkinseniz oyunun ilk yarısına katlanabilecek sabıra, çocuksanız ikinci yarının altından kalkmanıza yetecek yeteneklere ihtiyaç duyacağınızı unutmayın.

A4O'ın serideki diğer oyunlardan ilk farkı, *Future* damarını takip etmek yerine 2009'da çıkan *A Crack In Time*'ı devam ettirmesi. Bu yüzden *A Crack In Time*'ı oynamamışsanız ilk etapta kendinize "neler oluyor" diye sorabilirsiniz ama o kadar da büyük bir dert değil bu, hemencecik kendini açıklayacak oyun. Ezeli düşmanımız Doctor Nefarious bu oyunda bizimle beraber olmaya başlayacak mesela. Ratchet, Clank ve Captain Qwark'tan sonraki dördüncü oynanabilir karakter olarak takıma katılacak. Hepimizin ortak düşmanıysa (ilk etapta) Yaratık Toplayan Gemi. Kimindir, neyin nesidir, içerisinde neler vardır derken eski-yeni pek çok karakterle karşılaşacak, yeni yan hikâyeler öğreneceksiniz. Beni çok etkilemedi bu seferki hikâye, öyle "vay canına!" dedirten bir şeyle karşılaşmadım ama burun da kıvırmıyorum. Edebimi biliyorum!

DÖRDÜNÜZE DÖRDÜMÜZ, KUTLU OLSUN BAYRAMINIZ!

En başta söylediğim "yan yana" oynama mekaniğiyse oyunun ikinci ve en büyük farkı serinin diğer oyunlarından. Oyunu ister online ister offline oynayabiliyorsunuz. Offline'da dört gamepad'iniz ve üç arkadaşınız varsa tamamdır, rahat rahat oynayabiliyorsunuz. Ekran dörde bölünmüyor, dört karakter tek ekranda hem düşmana hem de üç arkadaşına karşı yarış veriyor. En çok düşman öldüren, en çok vida toplayan gibi kıstaslarda bölüm sonlarında birinci olan ekstra ödül kazanıyor. Online oynadığınızda da bu sistem değişmiyor; sadece biricik arkadaşlarınız yerine üç online oyuncu ile bölümleri geçiyorsunuz. Buradaki sıkıntı sık sık bağlantısını koparan, kaçan oyuncular.



Düşmanımın düşmanı dostumdur pozu bu.

EŞSİZ ÇÜNKÜ...

Geçmişinde büyük Ratchet&Clank oyunlarına imza atmış olan Insomniac, ilk kez bu kadar büyük bir riske girerek koca oyunu dört kişiye göre tasarlamış ve tek kişinin de eğlenebilmesini sağlamış.





Gerçi oyun yarım kalmıyor böyle durumlarda, yapay zekâ kontrolü devralıyor. Güzel de iş çıkarıyor aslında. Emirlerinizi dinliyor, saldırılarda size hemen ortak oluyor, arkanızı kolluyor, zayıf noktası olan düşmanları iyi analiz ediyor. Çoğu zaman kanlı canlı bir oyuncudan daha iyi bile oynuyor yapay zekâ ama tabii ki yine de gerçek biriyle oynamanın tadını veremiyor. Bir yandan birbirinize yardım etmenin, platformlar arasında zıplarken kenetlenmenin, diğer yandan da ganimetleri toplamak için rekabet etmenin keyfini başka türlü alamazsınız. Eskiden sık sık kullandığımız "O tavuğu bana bırak!" lafının yerini bu oyunda "O vidalar, o enerji topları benim la!" alıyor. Düşmanla karşılaşınca da sanki yıllardır bu taktikleri çalışıyormuşsunuz gibi uyum içinde saldırmanız gerekiyor. Büyük bir düşmana aynı silahla seri atış yaparsanız vereceğiniz hasar katlanıyor, hasarın animasyonu bile değişiyor.

Oyundaki gelişim sistemi "ne kadar ekmek, o kadar köfte" prensibini kullanıyor. Topladığınız her cıvata, her yaratık size bölümler arasında para puanı olarak geri dönüyor. Bunlarla isterseniz özel silahları alabilir, isterseniz sağlık, hasar, cephane gibi özellikleri geliştirebilirsiniz. Gözünüzü ne kadar açık tutarsanız o kadar gelişiyorsunuz yani. Naçizane tavsiyem silahlara abanmanızdır oyun boyunca çünkü A4O silahlar üzerine kurulmuş bir oyun. Bir siperin arkasındayken basket atabileceğiniz bomba-atardan tutun, tüm topluluğu etkileyen elektrik kırbacı, toplu kullanıldığında nükleer silah etkisi yaratan roket-atar gibi işleri çok kolaylaştıran canavarlarla dolu etrafınız… Düşmana karşı kullanabildiğiniz silahların yanı sıra çevreyi etkileyenlere de rastlayacaksınız. Mesela bir platformu aşağı doğru çekmenize yarayan bir silah veya üzerine çıktığınız belli taşları kırmak için kullanacağınız bir matkap... Oyunun dünyasında büyük değişiklikler yaratmasa da takım içinde "bilen adam" pozisyonu almanıza katkısı var. Daha önemlisi, son dönem konsol oyunlarda pek de başarılamayan "takım ruhu" atmosferi için kullanışlı şeyler bunlar.

DETAYLARA BOĞ BENİ

Artık moda oldu, yapımcılar oyunlarının yapım aşamasını videoya kaydederek, oyunun çıkmasına yakın veya çıktıktan sonra bir blog üzerinden bunları yayınlıyor. Mutfaklarını gösterip hem oyuncuların hoşgörüsünü kazanıyor hem de empati kapısını aralamış oluyorlar. Bu bende de işe yaradı. Baktım Insomniac Games güzel video bloglar hazırlamış, ilk fark ettiğim şey ekibin büyük olmaması. Sonra konsept tasarım aşamasının ne kadar ciddiye alındığını gördüm, bir daha takdir ettim stüdyoyu. *A4O*'da dört kafadar ilk kez deniz kenarındaki bir şehirde maceraya atlıyor mesela. Aslında çoğu mekan önceki kalıpları uygulamak yerine yeni baştan tasarlanmış. Önceki oyunlarda da detay seviyesi az değildi ama *A4O*'daki "şirin olayım, renkli olayım" tavrı *R&C* serisine farklı bir tat katmış. Ha, tabii ki o dev kurtçuğu görünce ne şirinlik kalıyor ne de bıcırlık.

Birkaç mantıksak ve teknik sorunu görmezden gelirsek *All 4 One* gayet de alıp keyifle oynanabilir bir *Ratchet&Clank* oyunu olarak külliyatınıza eklenebilir. Özellikle bol arkadaşı olan (online veya offline) oyuncular mutlaka göz atmalı eğer platform türü oyunlardan hoşlanıyorsa. Yine de bir sonraki *R&C*'nin çok oyunculu bir konseptte tasarlanmasını istemiyorum mümkünse. Arada bir değişiklik yapmak güzeldir tabii ama kökleri unutup buradan devam ederlerse sadık *R&C* hayranları küsebilir.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Mekan ve karakter tasarımları
- ✓ Yan yana dört oyuncu imkanı
- ✓ Online ve Offline seçenekleri
- ✓ 3D ve 3DTV desteği
- ✗ Dengesiz zorluk ve konsept
- ✗ Lineer oynanış
- ✗ Future serisini unutmuş olmaları



ESKİDEN YAN YANA GELDİĞİMİZDE NELER OYNARDIK?

METAL SLUG



Uçurumdan aşağı bakınca sümüğümüzün balon gibi şişmesine güler dururduk. Hevidımeşingan adlı bir arkadaşımız bile vardı.

SUNSET RAIDERS



Kovboylu oyunların en güzeli, en özeli. Dört farklı silahşör, dört farklı kurşun tipi. Hepsinin yeri ayrıydı da dört kollu arcade makine yoktu be!

CARRIER AIRWING



Bir milyar kurşunun üzerinize geldiği Carrier Airwing, arcade salonların gülüydü. O kadar zordu ki tek jetonla oyunu bitiren emekliliğini ilan ediyordu.

SNOW BROS



Ateş değil, taş değil, kar atarak yok ederdik düşmanlarımızı. İki kişi oynarsak daha çabuk dondururduk düşmanları. Tek atışta herkesi vurup "para çıkarmaktı" en büyük derdimiz. Üşütürdük.

PANG



Bir topun arkasından koşturmaktan daha kötüsü bir balonun arkasından koşturmaktı bir zamanlar. Pang'da bölünerek çoğalmaya tanık olmuş, yukarıya bakmaktan boynumuzu zor tutmuştuk.



Boss dövüşlerinde bir yenilik yok. Zayıf noktayı bul, sonra aileyi toplayıp ne var ne yok dal.

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Insomniac Games
- **Dağıtım:** Sony
- **Kutulu Fiyatı:** 130TL
- **Dijital İndirme:** Yok
- **Yaş Sınırı:** 12+
- **Dahası İçin:** http://bit.ly/uYpKK1

Ratchet & Clank (2002) > Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction > Ratchet&Clank: All 4 One



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Ratchet&Clank serisi içinde iyi oyunlardan sayılmayabilir ama şu dönemde türünde çok da alternatifiniz yok.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



BEN OLSAM

Bu kadar sağlam bir atmosfer yaratmışım, devasa büyüklükte bir harita tasarlamışım, oluşturduğum dinamikler çatır çatır çalışıyor... Oturup bir de adam gibi senaryo yazardım. Görevleri de ona göre çeşitlendirirdim. Cidden bu fırsat öyle bir kaçmış ki Dead Island'ın yılın oyunu olması işten bile değildi. Sanıyorum Techland'ın buna vakti kalmamış. Bir şekilde bu devasa oyunu yaratayım derken bazı noktalardan fedakârlık etmek zorunda kalmışlar.



Şehrin en arzulanan erkeği olmak için ancak bir zombi kıyametinin gerekiyor olması Frank'in canını sıkmışa benzetmiyor.

AYNI MASAL, FARKLI HİKÂYE -ALİ SEZGİN

Dead Rising 2: Off The Record

BİR GÜN GERİ DÖNÜP hayatlarımıza baktığımızda, anılardan çok yaptığımız tercihleri hatırlıyor olacağız. "O üniversiteyi seçmeseydim", "o kızla zaman harcamasaydım", "o iş teklifini kabul etseydim"... Yine de bu tercihlerin çok da ölümcül olduğunu düşünmüyorum. Sonuçta çok daha korkunç seçimler yapmak zorunda da kalabilirdik. Dead Rising'in içinde olduğunuzu düşünelim. Sizce mahsur kalmış yaşlı bir çifti kurtarmak mı daha önemli yoksa kaçıp kurtulmak mı? Peki yanlış olan tercihler değil de kişilerse? Yani belki sizin yerinizde başka biri olsa, o iş görüşmesinde işi alırdı. O başka kişi, kendisine bakıp gülümseyen kızın yanına gitme cesaretini gösterebilir, derslerine daha çok çalışıp hayatta daha başarılı olabilirdi. İçiniz rahat olsun, eğer yerinizi alacak kişi Frank West'se saydığım durumların gerçekleşme ihtimali oldukça az.

BU ŞİİR EZBERİMDE VAR

Dead Rising 1 ve 2'yi senaryo açısından karşılaştırırsak, Chuck Greene'in içinde bulunduğu durum Frank West'ten çok ama çok daha kötüydü. Zira sürekli olarak, zombi virüsü kapmış kızının canavarlaşmaması için pahalı ve bulunması zor olan Zombrex ilacını bulması gerekiyordu. Bu yüzden oyunda hem sorumluluğumuz daha ağırdı, hem de geçen her dakikanın önemi vardı. Fakat dürüst olmak gerekirse bu Dead Rising'in havasına pek uymuyordu. Capcom bunun çok basit bir çözümü olduğunu fark etti: Sıkıcı ve insanı geren Chuck Greene'i oyundan çıkarıp yerine Frank West'i koydu.

Burada öyle basit bir model değişiminden bahsetmiyorum. Off the Record'a göre Frank West ilk oyundaki haberi yapıp, kurtardığı onlarca insan sayesinde ünleniyor, ancak bu başarısı uzun vadeli olmuyor. Bu durumda kolay yoldan para kazanmanın yolu olarak aklına tek mantıklı yol olarak zombilerle insanların kapıştığı "Terror is Reality" gösterisine katılmak geliyor. Akliselim bir insanın yapacağı bir iş değil ama söz konusu Frank olunca "Frank'tir, ne yapsa yeridir" deyip geçiyoruz. Bundan sonra olaylar Dead Rising 2'dekine paralel ilerliyor. "Bir şekilde" zombiler tutuldukları yerden kaçıyorlar ve sonrasında kısa sürede bütün şehir zombilerin eline geçiyor. DR2'deki komplonun aynısıyla yüz yüzeyiz ancak Frank West'in kararları ve hareketleri Chuck'a göre "biraz" farklı ilerliyor.

BEN BU FIKRAYI BİLİYORUM

Dead Rising 2: Off the Record'un orijinal DR2'den iki önemli farkı var. Biri elbette ki ana karakter, diğeriyse hiç elinden düşürmediği fotoğraf makinesi. Zombi fotoğrafçılığı bu oyunla beraber geri gelmiş durumda, üstelik Frank sonunda kamerasının pillerini doldurmayı akıl ettiğinden sürekli pil arama derdi yok. Diğer önemli fark Frank'in vebayı kapmış olması. Normalde Chuck kızı için ilaç ararken, Frank bunu kendi için yapıyor olacak. Off the Record ile beraber farklı silahları birleştirme olayı da ciddi şekilde geliştirilmiş. Neredeyse eskisinin iki katı kadar birleşim mevcut. Gerçi bazıları eski oyundaki kadar gerçekçi değil, mesela robot kafasıyla pilleri birleştirirseniz, gözünden lazerler fırlatarak zombileri yakan bir maske üretmiş oluyorsunuz ki bu robot kafası yalnızca oyuna yeni eklenen Uranus Zone'dan alınıyor. Dead Rising'in güzel yanlarından biri mini oyunlarıydı, hatırlarsınız. İşte Uranus zone bunlarla ve eğlence araçlarıyla dolu. Örneğin bir balerini çalıştırıp ona yaklaşacak kadar salak zombileri katletmek hoş bir eğlencelik olmuş.

Dead Rising 2: Off the Record



>

Dead Rising 2



>

Dead Rising





Uranus'te köstebek adamlar yok ama gezip görmek için oldukça hoş bir yer.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Daha fazla içerik ✔ Frank ve muhteşem espriler ✔ Uranus Zone
✖ Kayıt sorunu hala duruyor ✖ PS3 sürümünde takılmalar var
✖ DR2'yi oynamış oyuncular için yeterli yeni içerik yok

Bunun haricinde Frank West'in muhteşem espri ve yorumları da oyunu daha renkli hale getiriyor. Biraz kilo almış olmasına üzüldüm gerçi ama hâlâ içinde bulunduğu durum ne olursa olsun söyleyecek bir şeyler bulabiliyor ki bu açıdan formunu koruması çok daha önemli.

BU MASAL ANLATILMIŞTI

Dead Rising 2'yi oynadıysanız Off the Record'u almak için çok da fazla nedeniniz yok. Yine de benim gibi Frank West'e karşı bir zaaf ve zombi oyunlarına özel dayanılmaz bir sevgi besliyorsanız yapacak bir şey yok. Sonuçta oyuncuya yüzlerce zombi ve sayısız silah veren kaç oyun kaldı şurada?

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Denizden Frank West çıksa yerim.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Bluecastle Entertainment → **Dağıtım:** Capcom → **Kutulu Fiyatı:** 109 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** deadrising.com

PS3 360 Wii





EN GÜZEL YERİ

Penguins of Madagascar'da yaklaşık 3 saatlik bir süre içerisinde toplamda 720 achievement puanı toplamak mümkün. Eğer achievement skoru geliştirme hevesiniz varsa penguenlere şans vermeyi düşünebilirsiniz.

De Blob 2 > Lego Star Wars 3D > Penguins of the Madagascar





The Penguins Of Madagascar
Dr. Blowhole Returns Again!

NE İYİ NE KÖTÜ?

Madagascar karakterleri / Oyun tarafıyla ilgili her şey

SİZİ BİLMEM AMA benim hafta sonu en büyük keyiflerimden biri uyanır uyanmaz televizyonu açıp yatakta Penguins of Madagascar'ı izlemek oluyor. "Yaşın kaç olmuş, hâlâ çizgi film izliyorsun" tarzındaki ayıplamaları anlamıyorum zaten hiç. Esprileri çok komik, karakterler sevimli, anlatacak hoş bir öyküleri de var. Hem izlediğim bir diğer çizgi film My Little Pony ile karşılaştırmak gerekirse, gayet olgun ve derin olduğunu bile söyleyebilirim. Zaten hayatın anlamını, hayvanat bahçesini birbirine katan penguenlerden öğrenemeyeceksek bu televizyonlar neye yarar ki?

İlk olarak animasyon filmi Madagascar ile ortaya çıkan penguen çetesi o kadar sevildi ki sonunda kendi animasyon serisine kavuştu. Zaten Nickledeon izleyip bu sevimli casus-asker kırması penguenleri bilmeyen yok. Piyasada da sayısına bereket bolca oyunu var ama *Dr. Blowhole Returns Again* pek çok açıdan diğerlerinden çok ama çok daha önemli bir oyun. Bunun en önemli nedeniyse Kinect kullanması. Oyuna hayvanat bahçesine konulan yeni – ve isimsiz – bir penguen olarak başlıyor ve ardından ekibe kendimizi kabul ettiriyoruz. Eğer oyunun korkunç derecede uzun isminden bile durumu anlamadıysanız söyleyeyim, ardı ardına devam eden olaylar silsilesi kötü yunus Dr. Blowhole'un geri dönüşüyle son buluyor.

HAREKET ALGILAYAN HAYVAN

Kinect hakkında şahsen artık oldukça netleştirdiğim bir görüşüm var; bu aleti güzel ve özel yapan asıl şey, hareketleri gerçekçi şekilde ekrana yansıtabiliyor oluşu. Penguins of Magagascar ve nice oyunun gözden kaçırdığı şey de bu. Örneğin ben tekme atarak bir kutuyu kırmak istiyorsam, gerçekten tekme atmalıyım. Yoksa bir tuşa basmanın, tekme için eli havaya kaldırmaktan pek de farkı yok gözümde. Demem o ki, yürüme için klasik vücudu sağa sola bükme falan iyi hoş da geriye kalan hiçbir şey adam gibi çalışmıyor. Oysa oyunun büyük bölümünde, penguenleri önceden hazırlanmış yollarda izliyor, şeker toplamalarına yardım ediyor, gerektiğinde de Rico ile sağa sola bomba ve taş atmak gibi yan görevleri yapıyor olacağız. Bir de Kral Julien ve dans yarışmaları var ki oyunun en keyifli yanı bu diye düşünüyorum. Siz bu kadarıyla yetinebilir misiniz bilmem ama bence çeşitlilik açısından pek bir şey vaat etmiyor oyun.

Ben Penguins of Madagascar'ı hiç sevemedim ve bunun çok önemli iki nedeni var. Bunlardan ilki yukarıda bahsettiğim, yapımcıların Kinect konusunda tembellik etmiş olması. Yapılan hareketlerin hiçbiri yeterince gerçekçi değil. Oyuncuyu Kinect'le bile oyunun içine sokamıyorsanız zaten bir şeyleri yanlış yapıyorsunuz demektir. Diğer nedense yine bir yapım sorunu olan "nasıl olsa çocuk oyunu" kafası. Oyunun tamamında, normalde yapımı sınıfta bırakacak bir özensizlik var. Animasyonlar kötü, karakterler sanki öldürülüp içleri doldurulmuş gibi, seslendirmeler bile uzaklardan ve ulvi havalarda duyuluyor. Oyunu çocukların oynuyor olması ve parayı da hesap sormayacak olan ebeveynlerin ödemesi bir mazeret değil. Şahsen yaptığım iş bu kadar kalitesiz olsaydı, öncelikle kendimden utanırdım.

Penguins of Madagascar bu haliyle çocuğu olanlara kurulmuş bir para tuzağından fazlası değil. İşin kötü yanı daha iyi ve kötüyü bilmeyen çocukları bile, penguenlere rağmen oyalayacak kalitede bir oyun değil. Eğer çocuğunuza yıllarca unutmayacağı bir deneyim yaşatmak istiyorsanız *Sesame Street: Once Upon A Monster*'ı beklemenizde fayda var.





Denge oyunları oyunun küçük bir parçası.

Julien ve gereksiz narsizmine oyunda bolca katlanmak gerekiyor.



→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Griptopnite → **Dağıtım:** THQ → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 10+ → **Dahası İçin:** nickelodeon.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★☆☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Markaya bu kadar da güvenmek olmaz ki!

4,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



DİKKAT! BİR ÇOCUĞUN GÖZETİMİNDE OYNAYINIZ -EMRE İNAL

Disney UNIVERSE

PARTİ OYUNLARI ÇOK uzun zamandır hayatımızda olsa da, *Little Big Planet*'in bu türe etkisi tartışılamaz. LBP, pek de yüz vermediğimiz bu türü kahramanca (ve kahkahalarla) gündeme taşıdı ve bu sayede parti oyunları ardı ardına gelmeye başladı. Tabii yeni gelenlerin işi hâlâ zor, zira başarılı sayılmaları için *LBP*'yi aşabilmeleri gerekiyor. Ama bu hesaplara girmezsek parti oyunlarında kıstas basit; eğer oynarken eğleniyorsan, oyun görevini yerine getiriyordur.

Disney Universe de eğlenceli bir oyun, bu açıdan işini iyi yapıyor ama her yaştan oyuncuyu değil, daha çok çocukları eğlendirmeye odaklanmış. Bu yüzden incelemeyi hazırlarken her şeyi es geçip, yalnızca bu açıdan bakarak incelemeyi daha uygun gördüm.

Oyuna herkes kendi karakterini – daha doğrusu kendi kostümünü seçerek başlıyor. Ortada bir ana karakter var olmasına var da öyle oyunun reklamlarını süsleyecek ya da hatıralarda yaşayacak bir tip değil; tek renkte, yalın bir karakterimiz var. Onu farklı kılan, Disney ve Pixar isimleriyle gelen 40'tan fazla yapımdan tanıdığımız farklı karakterin kostümlerini kuşanabiliyor olması. Kostümün nereden ve nasıl olduğunun önemi yok, hepsi aynı hareketleri yapabiliyor ki bu hareketler zıplamak, eşyaları tutup taşımak ve kostüme göre değişen bir silahla saldırmak şeklinde üç parçadan ibaret. Bölümde bulduğumuz yıldızlar kostümün seviyesini yükseltiyor (toplamda üç yıldız ile maksimuma ulaşıyor). Kostümün daha yüksek seviye olmasıysa saldırı kuvvetine falan ufak katkılar yapıyor ve bu seviyeler herhangi bir yerde kullanmanız için kostüme dahil edilmiş oluyor.

Kostümler gibi bölümler de Disney evreninin farklı dünyalarına ait. Toplamdaki altı dünyanın her birinde üç bölüm ve her bölüm içinde de tamamlamanız gereken üç altbölüm var. Böyle bakınca epey kalabalık görünüyor değil mi? Fakat özellikle altbölümlerde genellikle aynı şeyleri tekrar edip durduğumuzdan, oynarken pek de öyle hissetmiyoruz. Başta tek seçebileceğimiz dünya Karayip Korsanları. Dolayısıyla oradan başlıyor ve oynadıkça kazandığımız oyun içi para karşılığında Wall-E, Alice Harikalar Diyarında, Monsters Inc., Alaaddin ve Aslan Kral bölümlerini açıyoruz.

ARE WE THERE YET?

Oyunun can sıkabilecek bir başlangıç aşaması var maalesef. Bölümlerin içerisinde eşyalardan ya da yaptıklarımızla para toparlıyoruz. Kostümleri bölümlerin sonunda elde ediyor ya da bazıları için bölümleri ikinci kez bitirmek gibi hamallıklar yapıyoruz. Ancak yeni dünyaları açmak, elde ettiğimiz yeni kostümleri kullanmak gibi her şey parayla ve tahmin edebileceğiniz gibi oyun vaat ettiği içeriğin sadece ufak bir bölümünü sunuyor başlangıçta. Bu yüzden istediğiniz şeyleri elde edebilmek ve oyunun tüm içeriğini açıp gerçek anlamda her telden çalan bir parti oyununa dönüşmesini sağlamak için biraz zaman yatırmanız gerekiyor.

Tam da burada bahsetmek istediğim bir şey var. Bu oyun bir parti oyunu ve ona göre oynanması gerekiyor. Tek başına oynayacak bir çocuğun alacağı zevk, dört kişilik arkadaş grubu olarak şımara şımara oynamanın yanında hiçbir şey ifade etmiyor. Örneğin oyunu oynarken bir yandan diğer kişiye sataşabiliyor ya da belli eşyaları kullanarak birbirinize meydan okuyarak ufak çaplı yarışlar gerçekleştirebiliyorsunuz ki oyunu eğlenceli kılacak şeylerin başında bu geliyor. Bir sorun da, maalesef oyundaki direktiflerin bazılarını çözmek için cidden İngilizceyi biliyor olmanız gerekmesi. Ekrandaki oklar aslında ne yapılması gerektiğini güzel bir şekilde gösteriyor, ancak ufak tefek yerlerde o an ne yapılması gerektiğini okumak çok daha yararlı oluyor. Bölümler bu ufak direktiflerin üzerinden ilerlediği için bir kere bölümü öğrendikten sonra sorun olmuyorlar ama.

İşte bu saydıklarım doğrultusunda, eğer ilgili bir ebeveyn ya da büyük kardeşseniz, oyunu alın ve ufak yaştaki çocuğunuzla ya da kardeşinizle beraber oynayın derim. Hem ona bir yandan yol gösterir, hem sıkılmasını önler, hem de birlikte vakit geçirmiş olursunuz. Başlangıçta eli ayağına dolanacak çünkü. Oyunun 3 boyutlu olmasından dolayı düşmanların, eşyaların ve objelerin etrafında karambol olabiliyor. Neyse ki bölümlerde enerjinin bitmesi ya da başarısız olmak gibi sınırlayıcılar yok, her zaman sonuna kadar oynanabiliyor bölüm.

Bana kalırsa Disney Universe'ün en büyük hatası "her yaştan insanın keyifle oynayacağı bir hede" şiarıyla yola çıkması olmuş. En baştan sadece çocuklar hedeflenseymiş, Disney ve Pixar karakterlerine hayran yüz binlerce ufaklığın eli böğründe bırakılmasaymış, "Abiiii, gelsenee yaa, burada ne diyor!" diye bağırtılmasalarmış, bizi de işimizden gücümüzden etm... Neyse ya

Little Big Planet > Little Big Planet 2 > Disney Universe







→ **Tür:** Parti → **Yapım:** Eurocom → **Dağıtım:** Disney Interactive Studios/Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 169 → **Yaş Sınırı:** 7+
→ **Dahası İçin:** disney.go.com/official-sites/disney-universe/index

HANGİ PLATFORM?

Oyun PS3 ve X360'ta doğal olarak daha iyi grafiklere sahip. PC'de birden fazla kişinin rahat oynayabileceğini sanmıyorum. Aslında, hangi platform varsa evinizde, hangisine alışıksanız ona alabilirsiniz rahatlıkla.



Arkadakinin sırıtmasına bakacak olursak, öndeki yakında böyle gülemeyecek...



Arkana bak diyeceğim ama takan yok ki...

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Kostümler ✔ Sıkmayan basit oynanış ✖ Hedef kitle karmaşası
✖ Ekranda çok fazla şey olabiliyor aynı anda ✖ Bölüm yapıları tekdüze



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Sabredip oyunun bütün bölümlerini açın, sonra 4 çocuğu karşısına oturtun, sonuçlarına bayılacaksınız!

6,5

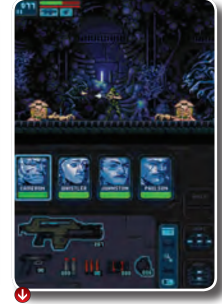
Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

DS





Çok sayıda düşman olduğunda el bombası güzel bir çözüm olabiliyor.



Etrafınız sarıldıysa biraz zarar görmeyi göze alıp köşeye doğru kaçmanız daha mantıklı olacaktır.

UZAYDA ÇIĞLIĞIN İŞE YARAMADIĞINI KİMSE HATIRLAMAZ – EMRE İNAL

Aliens Infestation

ŞUNU SÖYLEYEREK BAŞLAMALIYIM, Aliens serisinin fanı olamadım hiçbir zaman. Filmlerini izledim, ve evet, hepsi bu. Ancak yine de Infestation, bir Alien ürünü olarak değil, bir oyun olarak kendine çekmeyi başardı beni.

"*Metroid* gibi" ya da "*Castlevania* gibi" olarak adlandırdığımız türde Infestation. Yani önümüzde büyük bir harita var ve düz bir şekilde soldan sağa ilerlemiyoruz. Onun yerine elimizdeki özelliklere ve hikâyedeki konumumuza göre belli yerlere gitmemiz gerekiyor. Ancak türe adını veren bu ikilinin aksine, Infestation'ın gidişatı daha çizgisel maalesef. Bir yolu kullanamayacağımızı deneme yanılma yoluyla değil, ekrana gelen uyarıyla öğreniyoruz. Aynı şekilde gideceğimiz yol da harita da işaretli olduğundan, türün oldukça basitleştirilmiş bir versiyonunu oynuyoruz.

Oyuna başladığımızda dört farklı karakterden birisini seçmemiz gerekiyor. İlk görüşte, konuşma şekillerinden ve portrelerinden her birisinin farklı özellikleri olacağını falan düşünüyorsunuz. Ancak hangisini seçerseniz seçin, farklı renklerde ama aynı tipte bir askere (cinsiyet bile değişmiyor yahu) dönüşüveriyorlar. Askerler bir nevi can görevi görüyor yani ama neyse ki ekstra candan fazlasını da sağlıyorlar. Öncelikle her asker oyunun ara demolarına farklı bir yön veriyor. Sonuç aynı olsa da konuşmalar ve verilen tepkiler o anda aktif olarak kullandığınız askere göre değişiyor. Bu yüzden favori askerinizi oyunun sonuna kadar canlı tutmak isteyebilirsiniz. Zira askerlerinizden herhangi birini kaybederseniz oyunun sonuna kadar geri gelmiyor. Enerjisi bitince Xenomorph'lar tarafından kaçırılanları kurtarmamız ya da onlardan geriye kalan tek tük askeri toplayıp kendi birliğimize katmamız gerekiyor. Bütün bunlar aslında Aliens fanlarının oldukça hoşuna gidecek detaylarla süslendiğinden (filmde ismi geçen silah ve mekanlar, olaylara ve sahnelere göndermeler) hiç de rahatsız edici gelmeyebilir birçoğunuza. Yine de çizgiselliğinden ve basitliğinden yakınırsanız sizi kınamayız.

SON KARAR

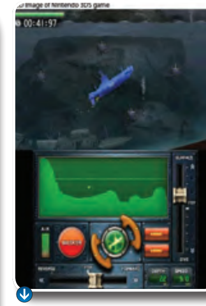
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

7,1

Aliens serisine özgü bir şey oynamak isteyenleri mutlu edecek.

→ **Tür:** Aksiyon Macera → **Yapım:** Sega → **Dağıtım:** Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 99 TL → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** sega.com/games/aliens-infestation





Çubukları ne kadar stop'a yakın tutarsanız, o kadar yavaş hareket eder, o kadar temkinli olursunuz.



Elinizi saldırarak mı savunarak mı harcayacağınıza iyi karar vermeniz lazım.

3DS

SEN BİR PERİSKOPSUN, GİDİYORSUN – EMRE İNAL

Steeldiver

İLK BAKIŞTA DENİZALTI simülasyonu gibi gözükse de, aslında Steeldiver için bir arcade oyunu demek daha doğru sanırım. Ancak bir arcade oyunu gibi desek de oynanışı yüzünden simülasyon da dememiz lazım... Benim kafam karıştı, en iyisi siz karar verin hangisi olduğuna.

Steeldiver'da resimlerden anlayacağınız üzere bir denizaltıyı kontrol ediyoruz. Ancak kontrol işlemi sandığınız gibi ok tuşlarıyla değil, alt ekrandaki kontrol panelini kullanarak yapılıyor. Bu panel üzerinden denizaltının hızını, derinliğini, açısını ayarlayabiliyor ve de torpido ile gizlenme özelliklerini kullanabiliyorsunuz. Seçtiğiniz denizaltıya göre torpido sayınızda, açı değiştirmenizde ve hızınızda farklılıklar oluyor ve bu kişiye göre değişen bir zorluk seviyesi oluyor bir nevi. Bu açıdan bakıldığında aslında 3DS'e göre indirgenmiş, sade ama kullanışlı bir simülasyon oluyor elimizde.

Ancak Steeldiver burada karaya oturuyor. *Excitebike*'ı ya da NES döneminin benzer oyunlarını bilirsiniz. Amaç daha önceden belirlenmiş haritalarda (belki 1-2 ufak farklılıklarıyla) en iyi zamanı elde etmekti o tür oyunlarda, hangi oyun olursa olsun. O zamanlar bir hikâyeyi takip etmekten çok oturup rekorumuzu tekrar tekrar kırmaya çalışır, hatta arkadaşlarımızla kim daha iyisini yapacak diye yarışırdık. Steeldiver'da da bu yol takip edilmiş, ancak dönem artık böyle oyunların dönemi değil maalesef. Önceden belirlenmiş haritalar üzerinde ya yedi görevi (ki bu görevler sağ salim çıkışa ulaşmak) gerçekleştirmeye çalışıyor ya da sekiz haritada zamana karşı yarışıyoruz. Kısa bir süre içerisinde oyunu yalnızca eskisinden daha iyi bir skora ulaşmak amacıyla oynayabilir hale geliyoruz bu yüzden.

Steeldiver aslında indirilebilir olsa çok daha mantıklı olacakmış çünkü bu haliyle kartuş üzerinde beklediğimiz bir oyun havasını vermiyor. Yine de 3DS'in çıkış oyunlarından biri olarak ve biraz da nostalji için Steeldiver'ı alabilir ya da konsolumuzun oyun repertuarının genişlemesiyle ortaya çıkacak olan daha iyi alternatiflere yönelebilirsiniz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

6,1

Hayaletlerin dünyasına hoşgeldiniz, umarım fazla kalmazsınız?!

→ **Tür:** Simülasyon → **Yapım:** Nintendo → **Dağıtım:** Nintendo / Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 139TL → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** steeldiver.nintendo.com

alizine wonderland



Editörden

Evet arkadaşlar, rakip dergi Oyungezer'in altıncı veya yedinci yaşını kutlarken hâlâ eski tas eski hamam diye takılması, bize yeni fikirler verdi. Alizine Wonderland yeni yapısı ve değişen yüzüyle gelecek ay karşınızda olacak. Çok tüyo verip sürprizi kaçırmak istemiyorum ama büyü-

MANİFESTO

Alizine Wonderland, değiştik dedikten sonra, köşelerinin ismini değiştiren çakma oyun dergilerine benzemez. Değişim Alizine'in içindedir. Her ay küçük küçük değişimler geçirir, biraz daha olgunlaşır, oyun sektörünü biraz daha aydınlatır. Gelecek ay fena değişiyor ama. Demedi demeyin.

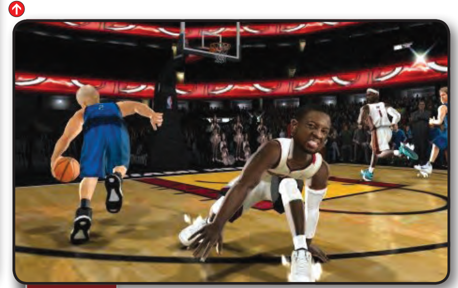
GERÇEK BASKETBOL BUDUR

NBA Jam: On Fire Edition



O pota yerinde durur mu dersiniz?

Oyuncuların yüz ifadelerinin gerçek haliyle oyunda olması çok tatlı ama sürekli aynı ifadeler de bir süre sonra sıkıyor.



360

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Çok sayıda takım ✔ Euroleague lisansı ✔ Eğlenceli oynanış ✔ Özgün ve etkili görsel dil ✔ Muhteşem spiker yorumları ✖ Spiker bir süre sonra baş ağrıtıyor

BENİM SPORLA ALAKAM, sanırım biraz sıradışı şekilde ilerliyor. Futbolda tuttuğum takım kaçıncı sırada bilmem mesela, NBA deseniz yıllardır takip etmiyorum. Yine de kadrolar, takımların önemli oyuncuları, zaaf ve avantajları gibi önemli detayların tamamını biliyorum. Kiminiz bunu sihir olarak algılayabilirsiniz ama işin sırrı oyunlarda yatıyor. Benim hızlandırılmış satranç, sizinse FIFA olarak bildiği oyun sağ olsun, bilmediğim futbol kralı kalmadı.

Basketbolu da NBA JAM sayesinde sevdim ben. Şu an incelediğim oyunun atası olan NBA JAM olmasaydı eğer muhtemelen basketbolun elle oynadığını bile bilmeyecektim. Yine de bu sporların gerçeğinden pek keyif almıyorum, almam için bir neden de yok. Bir tarafta yüzlerce metre havaya sıçrayıp smaç basan bir LeBron JAMes varken, bakıyorum televizyona adam oturmuş bir köşede çocuk gibi ağlıyor. Bırakın Michael Lebron, Ronalda, Christino Messi, Kobe Jackson gibi önemli insanlar oyunlarda yaşasınlar. Çünkü çıta o kadar yükseldi ki kendi yarattıkları imajı yakalamak için hiç mi hiç şansları kalmadı.

Basketbol yıldızlarını birer süper kahramana dönüştürmek konusunda NBA JAM'in rolü kesinlikle büyük. Sporu bir çocuğun ciddiye aldığı gibi ele alan bir oyun kendisi. İkiye iki oynanan maçlarda basketçiler abartılı hareketler yapıp metrelerce zıplarken yeri geldiğinde birbirlerini itip dövebiliyorlar da. NBA JAM'i zaten eski oyundan hatırlarsınız, farklı açılardan çekilmiş basketçi fotoğraflarını yüze oturtarak kullanıyor oyun. Örnek vereyim; Hidayet'in yüzü üç boyutlu bir modele oturtulmuş durumda. Smaç atınca gülüyor, blok yediğinde üzülüyor ve benzeri tepkiler veriyor. Yeni NBA JAM de çok farklı değil, üç boyutlu modeller ve oyuncu fotoğraflarının mükemmel birleşimi ve bunun üstüne abartılı smaçlar, dribblingler ve bloklardan oluşan bir oyun.

BASKETBOLCULAR ÇİÇEK YER

Bu arada takip etmeyenleriniz varsa yeni NBA JAM, öncelikle dijital dağıtılmak üzere planlanmış, ardından kutulu olarak piyasaya çıkmış ve tahmin edebileceğiniz üzere çok satmamıştı. On Fire Edition hem daha ucuz, hem de daha dolu olarak geliyor ki kendileri oynadığım en dolu oyunlardan biri olmayı başarıyor. Sürekli maç yapmaktan sıkıldım ve oyunda bir amaç aramaya başladım diyelim mesela. "Road Trip" var. Takımların yeni kadroları, eski oyuncuları ve en sonunda maskotlarına kadar akla gelebilecek her türlü kombinasyonuyla karışık yeni içerikle uğraşmak hiç de fena durmuyor. Oyunu tembelce yeni bir etiketle yayınlamak yerine, sorunlu olan pek çok yanını da düzeltmişler. Eskiden mesela takım oyunundan çok, tek oyuncu yeterince sayı attığında alev alıyordu. Artık işler daha farklı. Puan vermeden seri alley oop'lar yapmak, blok serileri yakalamak da oyuncunuzu alevlendirebiliyor. Alevli haliyle özel smaçlar basmak, bir diğer oyuncunun kafasına basarak basket atmak ve anlatıp oyunda keyfini kaçırmak istemeyeceğim bolca özelliğe erişim hakkınız oluyor. Hem eskisi gibi oyuncuyu sıkıştırıp döverek topu almak o kadar kolay değil. Doğru kullanıldığında, savunma yapan oyuncunun dengesini, dirsek darbeleriyle de bozmak mümkün hale getirilmiş. Defans artık eskisine göre daha zor ve top kayıpları kısmen daha az oluyor. Bu sayede daha fazla üçlük ve serbest atış atmak mümkün hale gelmiş, bunu bilen oyuncular iç sahalarını mecburen boş bırakmak zorunda kalıyor ki bu da oyunun heyecanını artıran bolca smaç olacağı anlamına geliyor.

GOL OLMAZ AMA BASKET OLUR

NBA JAM On Fire Edition, benim gibi ciddiyetten çok eğlenceye, tüyleri diken diken eden smaçlara ve bolca gülümsemeye önem veren oyuncuları tatmin edecek bir oyun. Öğrenmesi çok kolay ama aynı zamane eski atari oyunları gibi oyuncuları diğerlerinden ayıracak küçük numaraları var. Bu sıralar eğlenceli bir spor oyunu arıyorsanız NBA JAM'i listenizin üst sıralarına yazın.

NBA Jam: On Fire Edition > NBA Jam > NBA 2K11



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

8,2

Basketbolu sevmeyene bile sevdirir bu oyun.

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** EA Canada → **Dağıtım:** EA → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Xbox Live, PSN) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** ea.com/nba-jam-on-fire

HABERLER

Beklediği bütün oyunlar aynı anda çıkan genç oyuncu ahtapota dönüştü. Bir eliyle Skyrim, diğeriyle Modern Warfare 3, ayaklarıyla BF3, diliyle Assassin's Creed oynayan oyuncu gazetecilere "Ben ahtapot oldum" dedi.

Türk dizilerinin oyunlarının üretimine başlanması, büyük oyun yapımcılarını düşündürüyor. Büyük Oyun Yapımcıları Birliği, çıkacak dizi oyunlarının bütün kopyalarını gizlice satın alıp oyunların toplum gözündeki saygınlığını kurtarmayı planladıklarını açıkladı.

Gerçekçi oyun deneyimi sunmayı amaçlayan oyun kulübü, ilk



Dungeon Defenders



>

Defense Grid



NE İYİ NE KÖTÜ?
- ✔ Bolca karakter ✔ Farklı farklı tuzaklar
- ✔ Oynaması çok keyifli ✔ Aylarca oyalayacak içerik
- ✖ Kimileri için fazla şirin olabilir ✖ Bağlantı sorunları

PC XBL PSN

BAYRAM ZİYARETİNE GELEN YARATIKLAR

Dungeon Defenders

TEKNOLOJİNİN İNSANLARI tembelleştirdiği bence kesinlikle doğru. Kahramanları ele alalım, eskiden zindan zindan gezen, kurtarılmadık prenses bırakmayan bu iyilik melekleri artık eskisi kadar aktif değil. Hatta nedense kahramanların çoğu saldırı durumundan savunmaya geçti bile diyebiliriz. Kimileri kule dikiyor, kimileri bizzat sürüler halinde gelen canavarlarla kapışıyor, geriye kalanlarsa bununla bile uğraşmıyor. Gittiğimiz yol, yol değil arkadaşlar. Hadi şimdi yaratıklar, şeytanlar ayağımıza geliyor, peki sonrası ne olacak? Cep telefonundan karşılıklı tehdit mesajları atarak mı kurtaracağız dünyayı? Yetkili mercileri ve sayın Melih Gökçek'i bu konuyu düşünmeye davet ediyorum.

Dungeon Defenders biraz bu kafanın oyunu. Acemi kahramanlar yanlışlıkla büyük bir kötülüğü açığa çıkarıyorlar ve üstlerine akın akın gelen yaratık ordularıyla kapışmaları gerekiyor. Kule savunması oyunlarını artık hepiniz biliyorsunuzdur herhalde, belirlenmiş rotalardan bolca düşman gelir ve oyuncudan bunları diktiği savunma kuleleriyle indirmesi beklenir. Sorun şu ki bu oyunlar artık rutine bindi. Zombilisinden robotlusuna, Orc'una, South Park'ına kadar her şeyi yapıldı. Artık yeni şeyler gerekiyordu ki bu noktada çözüm oyuncuyu savunmanın bir parçası haline getirmek oldu. Dungeon Defenders bu açıdan devrimci bir oyun sayılmaz zira bunu deneyen pek çok oyun oldu. Ama Dungeon Defenders öne çıkıyor, çünkü bunu gerçek anlamda en derin ve başarılı şekilde yapan oyun o.

KÖTÜLÜK KAPI ÇALMAZ

Eşya açlığı ve paylaşım duygusu, en alakasız oyuncuyu bile monitörü başına kitleyebilecek iki ana element. Dungeon Defenders'ta da farklı sınıflarla -itiraf ediyorum henüz kilitli iki sınıfı açamadım- kule defansı yapmak gerekiyor. Karakterler hem kule dikip savunmaya yardımcı oluyorlar hem de bireysel yeteneklerini kullanarak çatışmalara girip düzgün bir savunma hattı oluşturmak gerekiyor. Biraz klişe olacak ama burada da her sınıfın çeşitli avantaj ve zaafları var. Bazıları doğrudan kule kurarlarken, kalan sınıflar aura ve tuzaklarla iş görüyorlar ki doğru kullanıldıklarında sınıflar koordineli şekilde büyük işler başarabiliyorlar.

Dahası karakter gelişimi ve eşyalarla çeşitli ek özellikler de kazanıyorsunuz. Karakterinizin kuleler dikip yıkımı uzaktan izleyen bir mühendis mi yoksa inşaatçılara destek olurken bir yandan da savaşın ortasına dalan bir cengaver mi olacağına kendiniz karar veriyorsunuz. Birinin güçlü olup diğerinin zayıf kalması gibi bir sorun yok. Oyunda herkese ihtiyaç var. Başlarda doğrudan savaşmak çok akıllıca olmasa da, ilerledikçe ne kadar güçlü olurlarsa olsunlar kuleleri tek başına haklayabilen yaratıklar çıkıyor. Mesela büyücüler var, sürekli olarak iskelet çıkarıp çevredeki birimleri iyileştirebiliyorlar. Ayrıca labirentlere girmeyip doğrudan uçan yaratıklar ve bölüm canavarları oluyor ki bunlara illa ki bir oyuncunun sürekli saldırması gerekiyor. Grup dinamiklerini bölümün başında belirleyip buna göre oynarsanız çok sorun yaşayacağınızı sanmıyorum. Zaten oyunda toplanan eşyalar da buna çok yardım ediyorlar. İlerledikçe düşen eşyaların çeşitli özellikleri artırma potansiyeli oluyor çünkü.

KAPIYI SÖKÜP ÇALAR

Dungeon Defenders dört kişinin iletişim içinde oynayabileceği en zevkli oyunlardan biri. Hem kule defansı sisteminin hem de klasik RYO öğelerinin bağımlılık yapıcı yönlerini almış, bir de üstüne bu ikisini tek kelimeyle muhteşem, renk cümbüşü bir oyunda harmanlamış adamlar. Sizin de "Artık yeni bir şeyler oynasak ama ne oynasak" diyen garip arkadaşlarınız varsa, zamanınızı harcamaya değecek ve arkadaşınızın hayır duasını almanızı sağlayacak bir oyun karşınızdaki, göz ardı etmeyin.



İlla kule dikmeniz gerekmiyor, gerekirse kendiniz de savunma yapabilirsiniz.

Büyücünün diktiği kuleler onu en önemli savunma kahramanlarından biri yapıyor.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

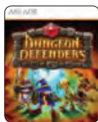
8,5

Kuleyi sağlam zemine inşa etmiş bir oyun.

→ **Tür:** Kule Savunması/RYO → **Yapım:** Trendy Entertainment → **Dağıtım:** Trendy Entertainment → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** dungeondefenders.com

INDIE

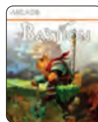
1 **Dungeon Defenders**



2 Limbo
3 Minecraft
4 Super Meat Boy
5 Hard Reset

RİLEBİLİR

1 **Bastion** (360)



2 NBA JAM: On Fire Edition (360, PS3)
3 Baconing (360, PS3)
4 Crimson Alliance (360)
5 Toy Soldiers: Cold War (360)

RÖPORTAJ

ALIZINE WONDERLAND 1. YAŞ ÖZEL DEVASA ALİ SEZGİN RÖPORTAJI

Not: Devasa olan röportaj, Ali Sezgin değil.

Merhaba Ali Bey. Çok uzatmadan sorularıma geçeyim. Alizine'in bu kadar uzun süre yayında kalacağını düşünüyor muydunuz?
Teşekkürler Ali. Evet düşünüyordum.

Çok güzel. Peki dergiyi nasıl hazırlıyorsunuz, sevenlerinize bunu anlatmak ister misiniz?
Elbette anlatırım. Aylık olarak iki sayfa hazırlıyorum.

Hepsi bu mu yani? Sonuçta birinci yıla özel röportaj yapıyoruz, biraz daha açmak istemez misin detayları?
İstemem.
Senden nefret ediyorum.

simülatörü "Futboş" ile oyuncuların karşısına çıktı. "Futboş" halı sahada, gerçeğini aratmayacak kadar sahici top ve kramponlarla oynanıyor. Oyunu deneyen futbolcu A.S. görüşünü "Futbol be bu zaten! Ayrıca Futboş ne lan?" olarak belirtti.

→ Oyungezer dergisinin başı yalan haberlerle dertte. Satışları tarihinin en kötü dönemini yaşayan, çalışanlarına işkence uyguladıkları için davalarla boğuşan, dergiye domuz eti karıştıran yönetim ekibi, haberlerin kaynağını bilmediklerini belirttiler.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

DLC, Daha Çok DLC

Aylar sonra tekrar merhabalar. Öncelikle yokluğumda bu sayfaları dolduran Can'a teşekkürler. 2000 yılında tanıştığım ve o tarihten beri kendisiyle online oyunlar oynadığım Can, yokluğumda sayfalarımı emanet edebileceğim bir arkadaştı. Dönüşümde oyun dünyasıyla ilgili dikkatimi çeken ilk şey neredeyse oyundan fazla DLC çıkmış olduğuydu. Konuyla ilgili, elektronik eğlence sektöründeki eğilimlerle ilgili araştırmalar yapan EEDAR'ın HD konsol kullanıcıları üzerinde yaptığı ve geçen ay yayınladığı DLC araştırması gerçekten ilginç (araştırmanın tamamını http://tiny.cc/9cd7f'den okuyabilirsiniz). ABD ve Kanada'da yaşayan 3500 kişiyi kapsayan araştırmaya göre HD konsol kullanıcılarının %51'i son 12 ay içerisinde bir DLC satın almışlar. Bu yüzde 2010'da %40 ve 2009'da %34'müş. Yani keskin bir artış söz konusu. DLC pazarı, 2011 yılı içerisinde 875 milyon doların üzerinde bir ciroya ve 2012'de 1 milyar dolarlık bir pazar büyüklüğüne ulaşacak. Tabii bu süre zarfında yapımcıların gözleri kalan %49'un yani 600 milyon doların üzerinde olacak. Bu yüzdenin neredeyse yarısı güvenlik nedeniyle, başka bir deyişle online alışverişte hack'lenme/kredi kartı hırsızlığı riski endişesiyle DLC almıyor. Yani öncelikle bu ortamlardaki güvenlik elden geçirilecektir. %38'lik geri ödeme isteyen kesimle uğraşacaklarını sanmıyorum ama fiyatları beğenmeyen %32'lik kesim için DLC'lerin daha kçük parçalar halinde daha ucuza satılacağını söyleyebilirim.

DLC'lerin oyunlara ve bu işten ekmek yiyenlere faydası ortada. Fakat bunun son zamanlarda fena halde istismar edildiğini düşünüyorum. Oyuna eklenebilecek karakter/bölüm/silahların bilerek çıkarıldığı, geciktirildiği ve ek gelir için kullanıldığı teorisi çok da ütopik değil bence. THQ'nun başkanının DLC'lerin geleceğiyle ilgili sözleri ve son yıllarda birçok oyunun eklentilerinin çok kısa süre sonra çıkıyor olması bu düşüncemi destekler nitelikte. THQ, Dawn of War'a yeni bir paket hazırlayacağına Last Stand'e Tau Warrior ekleyerek hesap başına 7.5 USD kazanmayı ya da Space Marine'e pembesinden morundan Power Sword hazırlatıp 2-3 USD kazanmayı tercih ediyor. Blizzard'ı hatırlatmayayım bile. Umarım bu tatlı pazar iki güzel oyun yerine, bir oyun ve aynı oyun içeriğinin 2-3 dolara satılan "kahverengisi" haline dönüşmez.

BÜYÜK. **SİYAH**–BEYAZ. BİLDİĞİN...

"Panda o" diye atladın değil mi sevgili okur? Evet, Panda. Geçtiğimiz ay yeni World of Warcraft ek paketinin "Mists of Pandaria" olabileceğini yazmıştık ya hani, haksız çıkmadık ve Blizzard MoP'u BlizzCon'da duyurdu. Buna göre 10,000 yıldır sisler tarafından gizlenen Pandaria adası Deathwing'in dünyanın ayarını bozmasıyla tekrar gün ışığına çıkıyor ve yakınlarda çatışmakta olan Alliance – Horde donanmaları tarafından keşfediliyor. Yeni seviye sınırının 90'a çıktığı MoP'ta aynı zamanda Pandaren ırkı da oynanabilir hale geliyor. Peki hangi taraf için? İşin ilginci de bu aslında, Pandaren ırkı her iki taraf için de seçilebilir olacak. 10. seviyede yapacağınız bir seçimle ister Alliance'a, isterseniz de Horde'a katılmakta serbestsiniz. Sadece bir ırk ekleyip yetinmemiş Blizzard, aynı zamanda yeni sınıfımız Monk da sahne sırasını bekliyor. Tam bir hybrid olan ve hem DPS, hem Tank, hem de Healer olabilen Monklar, Worgen ve Goblin haricindeki tüm ırklar için seçilebilir olacak. Daha da güzeli, bütün Monklar tamamen kendi sınıflarına özel yeni animasyonlara sahip olacak. Bunun dışında zindanları en iyi bitirme sürelerinizi tutup Leaderboard'larda arkadaşlarınızla karşılaştıracak Challenge Dungeons özelliği, Grup görevlerinin yeni alacak Senaryo Modu, tamamen yenilenen Talent 2.0 sistemi ve Pokémon'un WoW'daki yansıması olan Pet Battle System da cabası. Muhtemelen bundan sonraki ek pakette karşımıza çıkacak büyük olaylara hazırlık olarak düşünülen bu ek pakette başrolü Alliance ve Horde arasında kızışmakta olan savaş çekecek (Lich King ya da Deathwing gibi bir "büyük kötü" teması yok yani). Panda dediğin zaten bembeyaz hayvan, zırhını kılıcını kuşanıp Azeroth'a ne derece uyum sağlayacak, bekleyip göreceğiz artık.



GÖZLERİNİZ **BAYRAM** EDECEK

Söz konusu DVO olunca, karşımızdaki oyunun ne kadar güzel gözüktüğünden çok ne kadar stabil çalıştığı önem taşıyor ya hani, son zamanlarda süper teknolojiye sahip grafik motoru kullanan DVO'lar hayatımıza girmeye başladıkça bu önem sıralaması da değişmeye başladı sanki. Neowiz, Epic Games'in Kore ayağıyla ortaklaşa Unreal 3 motorunu kullanan yeni DVO projesi Bless'i duyurdu mesela. 10 farklı ırk içereceği bilgisi dışında elimizdeki tek veri ufak da bir tanıtım videosu. Ama Bless, kurt adamları ve yıkılabilir çevre görüntüleriyle yine de ilgimizi çekmeyi başardı.

Klasik fanteziden baydım artık diyenler için ise zombili bir DVO alternatifimiz var: Class3. Class3, gücünü CryEngine 3'ten alıyor ve açıkçası Bless'ten çok daha ilginç gözüküyor. Zombilerin istila ettiği dünyada hayatta kalmaya çalışırken bir yandan taşıdığınız eşyaların ağırlığına göre yorulma, kurtardığınız karakterleri hayatta tutma ve gerektiğinde kendinizi zombilere karşı savunmak üzere korunaklı bir bölge inşa etme gibi şeylerle uğraşıyoruz. Mesela kapılara tahta çakmaya çalışırsanız zombiler sesin geldiği noktaya toplandığı için kapıları bantlamak daha iyi bir çözüm olabilir diyor yapımcılar. Ayrıca karakteriniz zombiler tarafından fazlaca ısırılıp öteki tarafı boylarsa kalıcı olarak zombilerin tarafına geçecek ve siz de yeni bir karakter yaratmak zorunda kalacakmışsınız (hayır, zombileri kontrol edemiyorsunuz). Oldukça enteresan ve yenilikçi fikirlere sahip olan Class3'ü takip listemize ekledik, Zombi istilası çantamızı da hazırladık, bekliyoruz...





KARANLIK **MİLENYUMA** GİDEN YOL AYDINLANDI!

Geçen ay nihayet eteğindeki taşları dökmeye karar veren World of Darkness Online'dan sonra bu ay da ne zamandır yolunu gözlediğimiz Warhammer 40,000: Dark Millenium Online sessizliğini bozmaya karar vermiş. Çıkış tarihiyle ilgili hâlâ kesin bir bilgi olmaması çok yazık, zira açıklanan özellikler sebebiyle içimiz kıpraşmış durumda. Bakalım neler öğrenmişiz:

- Oyunda iki farklı taraf olacak: Order ve Disorder.
- Genelde her sınıfın karşı tarafta bir karşılığı olacak ve çoğu sınıf benzer şekillerde başlayarak geliştikçe farklı sınıflara geçecek (Scout olarak başlayıp Marine'e dönmek gibi).
- Her ırkın kendine has sınıfları ve her sınıfın uzmanlaşabileceği üç ayrı alan olacak.
- Orklar Chaos (Disorder) tarafındayken, Eldar ırkı ise Imperium of Men (Order) tarafında yer alacak. Tau ve Dark Eldar'ın ise oyuna sonradan ek paketle gelmesi bekleniyor, ancak Dark Eldar, Necron ve Tyranid NPC'leri oyunda görmek mümkün olacak (teker teker gelsinler mümkünse).
- Oynanış geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Space Marines'e hayli benzeyecek ve aksiyon ağırlıklı olacak.
- Otomatik nişan alma ve siper sistemleri var.
- Karakterler eğer isterlerse iki ellerine de silah alma şansına sahip olacak (iki elinize de birer Chainsword almak hayal değil).
- Space Marine'ler için öne çıkan Chapter Black Templar iken (favorim!), Disorder tarafında oynanabilen ırklar için öne çıkan Kaos Tanrısı Khorne olacak. Word Bearers da yine hikâyede önemli bir yere sahip olacak.
- Takım/Parti/Bölükler 5'er kişiden oluşacak.
- Belli bir seviyeye ulaştığınızda açılacak Kahraman sınıfları olması planlanıyor. Şu an için oyunda yer alması muhtemel kahraman sınıfları: Grey Knight (Imperium of Men), Chaos Sorcerer (Chaos), 'Ard Boy veya Weird Boy (Ork), Farseer (Eldar).
- Guild desteği oyunda bulunacak.
- WoW'a benzer şekilde instance olarak tasarlanmış görev bölgeleri olacak. Bunun yanında Açık Dünya PVP'si de yoğun şekilde desteklenecek.
- Oyunda karlı dağlardan tutun da yok edilmiş şehirlere, antik Eldar yerleşimlerine, yok edilmiş Titan ve tank kalıntılarının olduğu savaş alanlarına ve Kaos'un kirletilmiş Taht Odalarına kadar hayli çeşitli mekanlar bulunacak.
- Seviye sınırı 60.





NEVERWINTER'DA **TÜR** DEĞİŞİMİ

Biz Cryptic'in Neverwinter'ı gelse de, Co-Op Multiplayer'da ortamlara aksak, Unutulmuş Diyarlar'da macera üzerine maceraya atılsak diye heveslenip dururken, oyunun ani bir yön değişimi yaptığı açıklandı. Buna göre Multiplayer Co-Op'tan, tam zamanlı ve Free 2 Play DVO modeline geçmeye karar vermiş durumda Cryptic. F2P diyince gözünüz korkmasın, Premium içeriği mümkün olduğunca az tutmayı hedefliyorlar. Sadece kozmetik eşyalar, özel tecrübe puanı arttıran iksirler gibi şeyler Premium kategorisi altında alınabilecek, onun dışında bütün içeriğe tamamen bedava olarak ulaşabileceksiniz. Şu anda hâlâ aktif olan Star Trek Online ve Champions Online'a bakınca Neverwinter'ın da ilgi çekici olmaması için hiçbir sebep yok. Unutulmuş Diyarlar'ı seviyorsanız oynanacak DVO'lar listenize bunu da eklemeyi ihmal etmeyin.



KISA KISA...

- **Blizzard, BlizzCon'da yine yapacağını yaptı: Eğer 12 ay boyunca WoW hesabınızı kapatmayacağınızın garantisini verirseniz Diablo III bedava!**
- **League of Legends 2 yaşına basmış! Nice yıllara!**
- **İnternet tarayıcılarımız üzerinden oynayabileceğimiz yeni F2P oyunumuz Transformers Universe'e merhaba diyin! Ama filmlerle alakası yok oyunun.**
- **Yeni PVP ve Arena öğeleri içeren 2.7 yaması Aion semalarında süzülürken görülmüş.**
- **Nisan ayında çıkışını yapan Mythos Europe, siz bu yazıyı okurken kepenkleri indirmiş olacak. "Hızlı yaşa, genç öl" diye buna diyorlarmış sanırım.**
- **Mobil DVO Order & Chaos oynuyorsanız hesabınızı kontrol etmek isteyebilirsiniz, zira bazı oyuncular güvenlik açıkları yüzünden hesaplarını kaptırmış durumda.**
- **Star Wars: The Old Republic'in çıkış tarihi açıklandı: 20 Aralık 2011. Bioware'in dediğine göre TOR'u bir oynayan bir daha diğer DVO'lara dönmekte zorlanıyormuş. Kuşlar öyle demiyor ama...**
- **Aion 3.0 yamasıyla birlikte Housing ve binek sistemlerine kavuşuyormuş. Bir de Aion Vision vardı bir zamanlar, ona n'oldu?**
- **World of Warcraft'ta End-Game yarışına katılmışlığınız varsa bu dökümanter size tanıdık gelebilir: www.racetoworldfirst.com**

GEYİĞE LOGIN

Göker, Battlefield 3 oynayan Interceptor'ın konsantrasyonunu bozmaya çalışmaktadır.

Interceptor: Abi ilk kill'imi aldım nihayet.
Göker: İyi günlerde kullan, hangi desenli?
Interceptor: Ne deseni?
Göker: Kilim, küçük halı falan değil mi?
Interceptor: ......

ALLODS ONLINE

"ALLAH RAZI OLSUN" DİYEN ORK GÖRDÜK!

Bir oyunun ismini çok sık duymaya başladığı zaman, popülerliğinin ardında yatan sebepleri merak ediyor insan. Acaba sadece genel anlamıyla kaliteli bir yapım mı, yoksa eşi benzeri görülmemiş bir başarıya mı imza atmış? Gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz ki şu sıralar nereye baksanız Allods Online ismini görüyor olmanız bir tesadüf değil. 12 milyon dolarlık geliştirme bütçesine sahip bu ücretsiz devasa online oyun maliyetinin karşılığını hakkıyla veriyor. Bir önceki Free2Play sayımızın kapağını da süsleyen Allods, kendi alanında son zamanlarda piyasaya sürülen en başarılı yapımlardan biri.

Bundan on üç yıl kadar önce Rusya'da bir e-posta servis sağlayıcısı olarak hizmete başlayan Mail.Ru'nun MMO pazarına giriş yapmasıyla gelişiyor her şey. Türkiye genç ve aktif oyuncu kitlesi sayesinde yabancı firmaların adeta gözbebeği konumunda bildiğiniz üzere; taşıdığımız bu potansiyel Mail.Ru'nun da gözünden kaçmamış. Türk oyunculara hak ettikleri hizmeti sunmak için hiçbir masraftan kaçınmamış ve oyun sunucularını Türkiye'ye kurarak gecikme problemlerinin üstesinden gelmiş. Yetmemiş, oyunun yerelleştirme çalışmaları sırasında profesyonel bir seslendirme ajansıyla anlaşılmış. Evet, Türkçe seslendirmeli ilk devasa online oyun duruyor karşınızda! Geçtiğimiz aylar içinde internete düşen, "Allah razı olsun diyen ork" videosunu görmüş olmalısınız. Görmediyseniz de bir koşu YouTube'a uğrayıp izleyin hemen, biz burada bekliyoruz.

İTTİFAK VE İMPARATORLUK

Sizi bilmem ama bir oyunada taraf seçimi yaparken sırf görünüşlerine bakıp karar veremiyorum ben. Geçmişlerini okuyup başlarından neler geçtiğini, ne gibi badireler atlattıklarını öğrenmeden rahat edemiyorum. Aksi takdirde sonrasında karakterimle bütünleşmem güçleşiyor, kendime yabancıymışım gibi hissediyorum. "Fantastik öğelerin bilimkurgu unsurlarıyla harmanlandığı destansı bir evren"de geçen Allods'a da geleneği bozmayıp kısa bir tarih dersiyle başladım.

Birtakım afetler zinciri sonrası Allod adı verilen parçalara bölünmüş Sarnaut gezegeninde geçiyor oyunumuz; ismi de tahmin edebileceğiniz üzere buradan geliyor. Astral olarak adlandırılan gizemli bir madde tarafından çevrelenmiş bir şekilde salınırken bu parçalar, Sarnaut gezegeni açtıkları geçitler aracılığıyla "ziyarete" gelen astral yaratıklar tarafından tehdit ediliyor. Gezegende hüküm süren İmparatorluk ve İttifak güçleriyse bir araya gelip bu dış tehlikeye birlikte karşı koymaları gerekirken, fikir ayrılığına düşüp kendi içlerinde amansız bir çekişmeye giriyor.

Geri kalanını internet sitesi üzerinden okuyabileceğiniz hikâyemiz genel hatlarıyla böyle.





ALLODS TÜRK OYUNCUSUNA YÖNELİK BİR OYUN. SUNUCULARI TÜRKİYE'DE VE TAMAMI TÜRKÇE.



Allods oyuncuları arasında düzenlenen ekran görüntüsü yarışmasının sonuçları OGZ Casting Ajansı'nı aratmıyor.

Allods'taki seçilebilir iki taraf, yani İttifak ve İmparatorluk güçleri için üçer ırk ve sekiz adet sınıf bulunuyor. İttifak ırklarını Kanyalılar, Elfler ve Bodurlar oluştururken, İmparatorluk'a hizmet eden ırklar Zadaganlılar, Orklar ve Yükselenler olarak sıralanıyor. Her ırkın kendine has yetenekleri olduğu gibi, her ırk gerek fiziksel yetileri gerekse dünya görüşleri sebebiyle her sınıfı seçemiyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bitkicilik, madencilik ve el işi gibi toplayıcı meslekler ve simyacılık, demircilik, dericilik ve terzilik gibi üretici meslekler de edinebiliyorsunuz. Bu meslekler sayesinde hem kişisel ihtiyaçlarınızı karşılamanız hem de ürünlerinizi diğer oyunculara satarak kendinize bir gelir kapısı açmanız mümkün.

ASTRAL SEYAHAT

Aşağı yukarı bütün devasa online oyunlar bizleri oyuna ısındırmak için hazırlanmış bir eğitim bölümüyle başlar bildiğiniz üzere. Allods da bu geleneği bozmuyor ama özenle hazırlanmış, eğitici olduğu kadar da etkileyici bir başlangıç yapıyor hikâyeye. Allods'un farkını oyuna ilk giriş yaptığınız andan itibaren hissediyorsunuz diğer bir deyişle. Takip eden saatler içerisinde de anlamsızca yaratık kesmenin önüne geçmek için elinden geleni yapıyor oyun. Gerek tek başınıza, gerekse diğer oyuncularla birlikte tamamlayabileceğiniz iki bin civarı görev sayesinde peşinizi bırakmamakta kararlı. Bu görevleri tamamladıkça kazandığınız ödüller, özellikle ilk seviyelerdeki eşya ihtiyacınızı da karşılıyor.

PvP bölümünde de bizi hayal kırıklığına uğratmıyor Allods. Şehirlerdeki arenalar hızlı mücadele arayan ve yeteneklerini test etmek isteyen oyuncular için ideal. Karşı ırklardan oyuncularla savaşmanıza olanak tanıyan Kutsal Topraklar gibi bölgeler de elbette unutulmamış. Fakat Allods'ta PvP asıl 35. seviyeye ulaştıktan, ürettiğiniz Astral gemiler aracılığıyla diğer Allod'lara seyahat edebilir hale geldikten sonra başlıyor. Burada klasik modelin dışına çıkıp düşman gemilerine karşı muazzam savaşlar gerçekleştirebiliyor ve yenilgiye uğrattığınız gemilerdeki hazinelere el koyabiliyorsunuz. Benzer şekilde, birlikler toplamda on dört adet adanın sahibi olmak için mücadele ediyor ve kazananlar, yedi gün boyunca o adanın gelirini toplayıp birliklerini geliştirebiliyor.

SENSİZ BİR KİŞİ EKSİĞİZ

İstanbul ve İzmir'deki tanıtım etkinliklerinden birine katılma fırsatı bulduysanız görmüşsünüzdür, DVD ve şapkalarla birlikte ücretsiz olarak dağıtılan posterlerden birinin üzerinde "Sensiz bir kişi eksiğiz" yazıyordu ve nedense beni çok etkilemişti. İngilizce sürümünü zaten denemiştik ama Türkçe çeviri ve seslendirmeler gerçekten apayrı bir hava katmış oyuna.

Grafik kalitesi, ses ve müzikleri ve oynanış rahatlığıyla gayet keyifli bir deneyim sunuyor Allods Online. Oyuncular tarafından kabul görmüş oyun mekaniklerini kendine has özelliklerle harmanlayıp önümüze getiriyor, dolayısıyla Mart ayında yayına başladığı günden beri oyuncu sayısını hızla artırıyor olması hiç şaşırtıcı değil. Onca ücretsiz devasa online oyun arasından hangisine bakacağınızı şaşırdıysanız, fantastik bir evrende geçen kaliteli bir yapım arıyorsanız, üzerine bir de oynayacağınız oyunun Türkçe olmasına önem veriyorsanız, aradığınız oyun kesinlikle Allods Online diyebiliriz. Ona ve kendinize bir şans verin.



Tropik Ada

Allods ekibi tarafından önceden duyurusu yapılan Tropik Ada geçtiğimiz ay içinde sunuculara yüklendi ve toplam boyutu 1,5GB'ı bulan bu güncellemenin içeriği beklediğimizden çok daha kapsamlı çıktı doğrusu.

Güncellemeye ismini veren ve herhangi bir seviye sınırı bulunmayan Tropik Ada bölgesinde yengeç yarışından tutun deniz dibini araştırmaya kadar birçok yeni etkinlik var. Ayrıca takım halinde giriş yapılan Kıvılcım Mozolesi'nde dalgalar halinde saldıran yaratıklara karşı koyarak özel ödüller kazanabiliyoruz.

Daha kullanışlı bir sohbet arayüzü, sadık oyunculara özel unvan ve nişanlar, iki yeni seçilebilir karakter sınıfı gibi yenilikler getirmesinin yanı sıra ufak tefek ama sinir bozabilen çok sayıda sorun da çözülmüş. Güncelleme notlarına dair uzun bir listeyi tinyurl.com/allods-ta adresinde, oyunun en güncel kurulum dosyasınıysa DVD'mizin Full bölümünde bulabilirsiniz.









İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ:
✔ Kahramanları kolayca donatabiliyoruz ✔ Eskileri hemen atmıyoruz

GÖREV SİSTEMİ:
✖ Görev yok. Aslında amaç hep aynı.

DÖVÜŞ SİSTEMİ:
✔ Her kahramanın kendine göre bir tarzı var.
✖ Bazı kahramanlar fazla güçlü. Dengelenememiş.

SINIF SİSTEMİ:
✖ Sınıf sistemi kahramanlara dayandırılmış ama fazla çeşit yok.

BU İŞLER DENGE İSTER -BURAK AKMENEK

Rise of Immortals

Yıllar önce başka bir dergide başlattığım köşemi askere gitmeden önce devrettiğim Göker'in ustalaşıp Can'la paylaşmaya başladığı bu sayfalara geri dönmek ne büyük gururdur Allah'ım! Demek ki bu köşe görevini tamamlayıncaya kadar yaşayacak. Login'de bir MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yani çok oyunculu online savaş arenası ya da başka bir adıyla bir DotA (Defense of the Ancients) benzeri oyunla karşı karşıyayız. Bildiğiniz gibi genelde türler oturuncaya kadar o türü ilk başlatan oyunun adıyla anılır. FPS adı oturmadan önce FPS'lere "*Doom gibi*" diyorduk mesela. Şu anda da piyasada *DotA*, *League of Legends*, *Avalon Heroes* ve *Realm of the Titans* gibi MOBA'lar var. Rise of Immortals da bunların arasından sıyrılmaya çalışıyor.

BU İŞLER FARKLILIK İSTER

MOBA'ya aşina olmayanlar için çok kısaca bir açıklama yapayım: Bu oyun türünde iki veya daha fazla kahraman, takım halinde veya bireysel olarak birbirlerine karşı savaşarak rakibinin üssünü yok etmeye çalışır. Oyunda yalnızca kahramanlar değil belirli aralıklarla savaş alanına giren daha güçsüz ve bilgisayar kontrolünde bulunan ve bir kahramanı destekleyen askerler vardır. Bu askerler durmadan karşı tarafa dalga dalga saldırır. Aynı zamanda her kahramanın üssünü koruyan ve otomatik olarak ateş eden kuleler ve binalar bulunur. Amaç karşı tarafın üssünü yok etmek için savaşırken askerleri öldürüp diğer kahramanlarla kapışarak tecrübe puanı toplamak ve seviye atlamaktır. Bir yandan da alışveriş yaparak ve yeni yetenekler seçerek kahramanınızı güçlendirebilirsiniz. Yani anahtar doğru yerde doğru hamleyi yapmak ve tabii ki kahramanınızın yeteneklerini çok ama çok iyi bilmektir. Oyun tarzınızı oyundaki kahramanlara göre seçmelisiniz. İşte, Rise of the Immortals da böyle bir oyun.

TEK TEK SEÇEREK

Öncelikle oyunda doğal olarak birçok kahraman ve farklı yetenekler bulunuyor. Burada, oyun daha önce beta aşamasından da geçmiş olmasına karşın, hâlâ bazı kahramanlar diğerlerinden bariz bir şekilde daha kuvvetli. Üstelik yalnızca seçebileceğimiz 14 kahraman var ki bu da oldukça az bir sayı. Ayrıca bazı kahramanlar çok güzel bir şekilde tasarlanmışken (Tzai) bazılarının suratına bile bakasınız gelmiyor (Psychozen). Oyuna hızlıca alışıp arayüzü kolayca kullanmaya başlıyorsunuz. Eğer türle yeni tanışıyorsanız ve kahramanınıza tam alışamadıysanız ilk başta bol bol maç kaybetmeniz gayet normal. Ama bir defa alıştıktan sonra açılacaksınız, merak etmeyin.

Oyundaki ödeme sistemi tipik olarak satın alınabilir kahramanlar, skinler ve eşyalar üzerine kurulu. Bunları satın almak için kredi kartı ve benzeri yöntemlerle para ödüyorsunuz. Fakat oyunun sizi buz gibi soğutabilecek ikinci bir handikapı var; kahramanlar tek tek seviye atlıyor. Yani seçtiğiniz her kahramanla saatlerce oynayıp level kasmanız gerekiyor. Sanırım Petroglyph burada oyunu standart DVO'larla karıştırmış. Seviye atlama karaktere değil hesaba bağlanmalıydı. Kimse bu kadar uzun maç süreleri olan bir oyunda oturup bununla uğraşmaz. Ayrıca eşleşme sisteminde maçtan önce karakter seçemiyoruz. Bunun yerine karakteri seçip sonra sistemde sıraya giriyoruz. Artık ne çıkarsa bahtımıza.

Açıkçası Rise of Immortals birçok yeteneğe sahip bir oyun ama aynı yeteneklere ve daha fazlasına sahip rakipleri arasında fark yaratacak bir yanı yok. Eğer kendini toparlamazsa kısa sürede adı "Fall of Mortals" olabilir.



NE İYİ NE KÖTÜ?

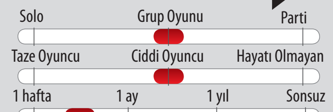
✔ İyi tasarlanmış arenalar
✔ Çabuk ve kolay kayıt sistemi
✖ Az sayıda kahraman
✖ Kötü grafikler
✖ Hesaba bağlanmayan seviye sistemi
✖ Savaşa girmeden hemen önce kahraman seçememek

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★☆☆☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★☆☆
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKÂYE/ATMOSFER	★★☆☆☆
EĞLENCE	★★★☆☆

Piyasadaki benzerlerine nazaran bir fark yaratamayan vasat bir oyun. Kendini toplarsa ne ala.

5,6



→ **Tür:** MOBA → **Yapım:** Petroglyph → **Türkiye dağıtıcısı:** Yok → **Aylık Ücret:** Yok → **Yaş sınırı:** 12+
→ **Sistem:** Ekonomik → **Web sitesi:** www.riseofimmortals.com



iOS 5'e
geçmek için tam zamanı

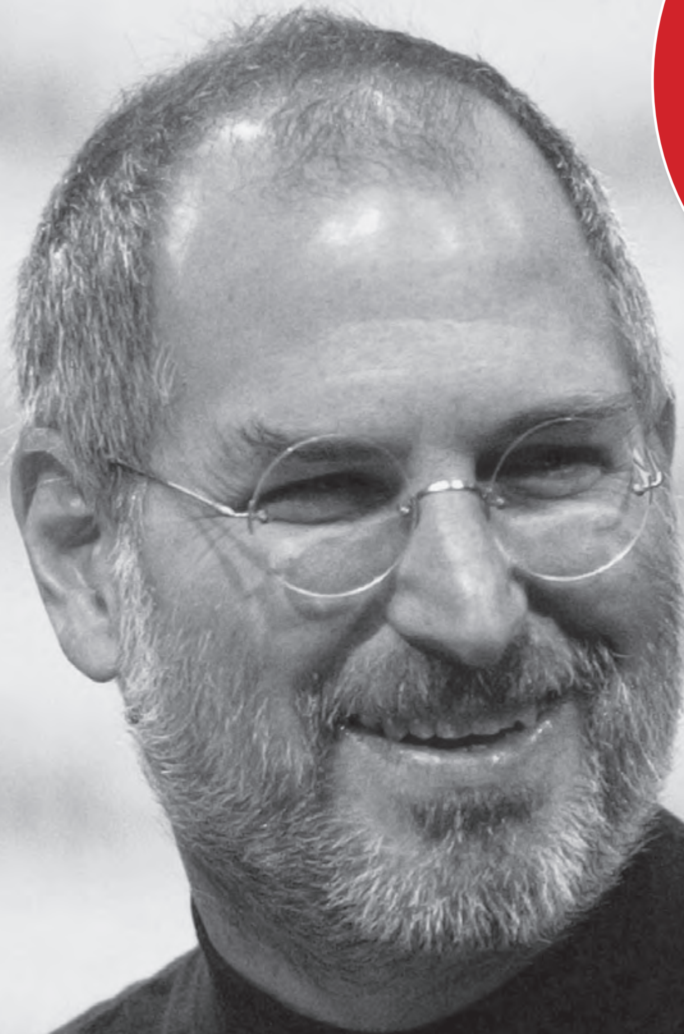


En iyi telefon
iPhone 4S'i inceledik

iMacLove

Kasım Sayı: 8 / 7 TL

Bu ay
Steve Jobs
Posteri
Hediye



iGenuis!

1955-2011
35 sayfa Steve Jobs ve
Apple hakkında herşey...



Türkçe Siri beta ile konuştuk!

bodmedien



KIRK BİN LİRA DEĞERİNDEKİ ÖDÜLLER SAHİPLERİNİ BULDU! -DAMLA PINAR GÖK

PLAYSTORE CRYSIS 2 TURNUVASI SONA ERDİ

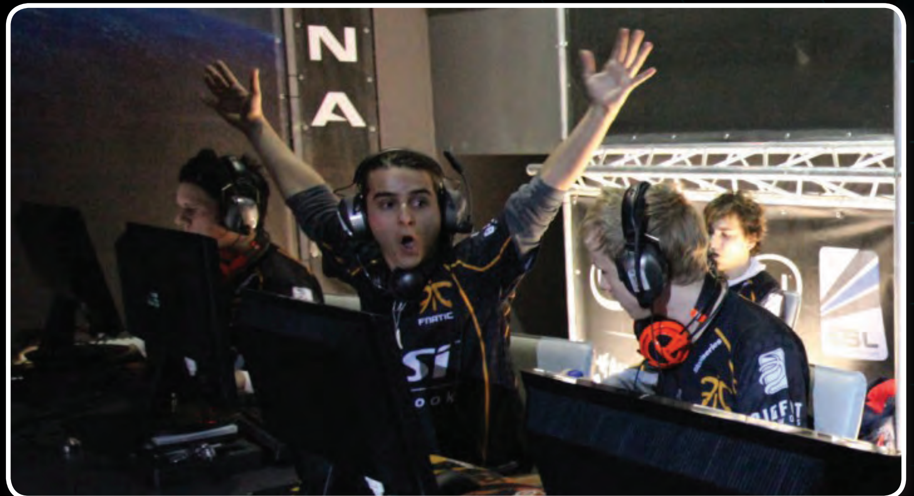
Playstore Crysis 2 maratonu, büyük bir heyecanla birlikte 4 ay önce başladı. Tüm dünyayı kasıp kavuran Crysis 2, ülkemizde de büyük bir ilgi gördü. Bu büyük ilgiye Playstore ve LG'nin büyük destekleri de eklenince Türkiye'nin en büyük online turnuvasını yapma hazırlıklarına koyulduk. Büyük bir katılımla başlayan organizasyonda heyecan son ana kadar hiç dinmedi. Yüzlerce oyun sever bu müthiş mücadelede yerini koruma savaşı verirken kimi zaman mutluluklar paylaşıldı, kimi zaman gergin kimi zamansa duygusal anlar yaşandı. Kısacası bu turnuvada her şey vardı. Tüm oyuncularınsa tek bir amacı vardı; Türkiye'de yapılmış en büyük turnuvada 40 bin liralık ödüllerden birine sahip olabilmek.

Dört aylık bir sürecin sonunda nihayet finale kalan oyuncularımız ve takımlarımız belli oldu. Ligin ilk sırasında uzunca bir süreyerini kimseye kaptırmadan ligi 1. tamamlayan Cemal "SlocKeP" Burak'ı görüyoruz. Hemen arkasında Counter-Strike oyuncusu olarak yıllardır tanıdığımız Can "JAGD" Bilgiç, 3. sırada Selçuk "StreetFighter" Çavuş, 4. sırada Timurhan " İnsolent" Özokur, 5. sırada Engin "FirstDragon" Apak ve son sırada lige çok az bir süre kala müthiş bir istikrarla tırmanan ve finallerde kendine yer bulan isim Yalçın Bozova yer alıyor.

Playstore Crysis 2 finalinde tam anlamıyla nefesler tutuldu. Eşleşmeler belli oldu, rakipler birbirlerini tanıdı ve oyuncular derin bir nefes çekerek koltuklarına sabitlendi. Her şey hazırdı ve artık arenaya çıkma zamanı gelmişti. Ligi ilk 2 sırada bitirerek karşılaşma tablosunda avantajlı konum elde etmeyi başaran SlocKep ve JAGD ilk turlarda bye geçerek rakiplerini bekleme heyecanını erken yaşayan isimler oldu. İlk maç StreetFighter ve Bozova arasında geçti. Streetfighter son anlara doğru zorlansa da soğukkanlılığını koruyarak sadece finale odaklandığını bizlere gösterdi ve maçtan galip ayrılan ilk isim oldu. İkinci maçsa turnuvanın en çok maç yapan, belki de en tecrübeli isimlerinden İnsolenT ile genç rakibi FirstDragon arasında geçti. İnsolenT genç rakibi karşısında rahat bir oyun ortaya koyarak ikinci tura ismini yazdırmayı başardı. Turnuva formatı gereği maçlarından mağlubiyetle ayrılan isimler, kaybedenler grubunda kendilerine şans aramaya devam etti.

Büyük finale gelindiğinde hepimiz koltuklarımıza kilitlendik ve şampiyonu öğrenmek için geriye saymaya başladık. Final bo3 (Best Of Three) olarak 3 harita üzerinden oynandı. Finale kalan isimlerse SlocKep ve İnsolenT oldu. Oyuncular haritaları belirledi ve ilk harita olan Terminal ile bu büyük heyecan başladı. İlk haritayı SlocKep tecrübeli rakibi İnsolenT karşısında soğukkanlı ve temkinli oyunu ile almayı başardı ve kendine önemli bir avantaj sağladı. İkinci harita ise Compound oldu. Bir tarafta SlocKep, maçı uzatmalara götürmeden net bir skorla şampiyon olma heyecanı içindeyken diğer tarafta İnsolenT kalan son şansını iyi değerlendirip maçı uzatmalara götürme düşüncesindeydi. Nihayet bu muhteşem turnuvanın şampiyonu belli oldu ve SlocKep 2. haritayı da net ve temkinli vuruşlarla rakibine şans vermeden almayı bildi.

PlayStore Crysis 2 ligi ödülleri sahiplerini buldu ama heyecan tüm hızıyla devam ediyor. Crysis 2 ligimiz de tıpkı diğer liglerimiz gibi tüm hızıyla devem edecek. Siz de bu büyük aileye katılmak için geç kalmayın ve tarayıcınıza www.esl.eu/tr adresini eklemeyi unutmayın.





ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

BİRİNCİ OYUNCU VE BİRİNCİ TAKIM (5 ADET):
LG LW5500 47" 3 BOYUTLU LED TV
Evinizin konforunda yaşayacağınız en mükemmel 3D eğlencesi için hazır olun. LG LW5500 mükemmelliğin yeni standardı.

İKİNCİ OYUNCU VE İKİNCİ TAKIM (5 ADET):
LG D42P 3 BOYUTLU MONİTÖR
Artık "Cinema 3D" teknolojisi bilgisayarlara taşınıyor. Artık ekranlar daha parlak, görüntüler daha berrak ve 3D modunda titreme yapmadan seyir mümkün.

ÜÇÜNCÜ OYUNCU VE ÜÇÜNCÜ TAKIM (5 ADET):
LG BD660 BLU-RAY OYNATICI
Blu-ray, MKV, DivX, DivX HD, DVD-Video, CD-R/RW, MP3-CD, JPEG, WMA... Artık hiçbiri sizin için sorun değil.

DÖRDÜNCÜ OYUNCU VE DÖRDÜNCÜ TAKIM (5 ADET):
LOGITECH G19 GAMING KLAVYE + G700 GAMING MOUSE
Renkli GamePanel™ LCD ve 12 programlanabilir G tuşuyla bu oyun klavyesi ileri oyun teknolojisinin tüm silahlarını emrinize verecek.

BEŞİNCİ OYUNCU VE BEŞİNCİ TAKIM (5 ADET):
LOGITECH G510 GAMING KLAVYE + G9X GAMING MOUSE
Değiştirilebilir kavrama yerleri, ağırlık ayarlama sistemi ve entegre belleğiyle bu oyunculara özel lazer fare sayesinde karşınızda kimse barınamayacak.

ALTINCI OYUNCU VE ALTINCI TAKIM (5 ADET):
LOGITECH G110 GAMING KLAVYE + G500 GAMING MOUSE
Üzerinizdeki baskı artarken ve her şey size bağlıyken, dahili belleği, ağırlık ayarı ve ayarlanabilir hassasiyetiyle elinizde olması gereken fare budur.

HER HAFTANIN İLK 5 OYUNCUSU: CRYSIS 2 FİGÜRÜ
Her hafta en çok maç yapan ilk 5 oyuncu bu çok özel Crysis 2 figürüne sahip olacak.

LG Life's Good playstore

İKİNCİ GELENEKSEL AOC CUP BAŞLADI

Hatırlarsınız, geçtiğimiz aylarda Birinci Geleneksel AOC Counter-Strike turnuvasını gerçekleştirmiştik ve dereceye giren ESL Türkiye oyuncuları birbirinden güzel hediyelere sahip olmuştu. İlki çok tutunca ikincisini de organize edelim dedik ve İkinci Geleneksel AOC Counter-Strike turnuvası için hazırlıklarımızı başlattık. Siz bu satırları okuduğunuzda turnuva başlamış olacak ve eminim ki en az ilki kadar heyecanları maçlara tanık olacağız. Önümüzdeki sayıda olan biten ve kazanan oyuncularla ilgili ayrıntılı bilgileri de paylaşacağız, bizi takip etmeye devam edin.

AOC

IEM6 Kiev elemeleri için geri sayım başladı

ESL'in en çok takip edilen ve en sevilen uluslar arası turnuvalarından bir tanesi olan Intel Extreme Masters'ın 6. sezonunda üç büyük organizasyonu geride bıraktık. Köln, Guangzhou ve New York'tan sonra şimdi de Kiev'e gidiyoruz.



Kiev'deki offline turnuvada League of Legends, Counter-Strike ve Starcraft II'de dünyanın en ünlü oyuncuları arasında yaşanacak kıyasıya mücadelede, ESL Türkiye'de yapılacak ön elemeyi geçen Türk oyuncular da yer alma şansı yakalayacak. Bu büyük heyecana katılmak istiyorsanız gözünüz ESL Türkiye sitesinde (www.esl.eu/tr) olsun.



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU SOĞUK GÜNLERDE, SICACIK BİR ÇAY EŞLİĞİNDE EVDE OTURUP OYUN OYNAMAK GİBİSİ VAR MI? YOK TABİİ DE, HEPİMİZİN İŞİ GÜCÜ, OKULU, YIKAYACAK BULAŞIĞI VAR! BUNCA OYUNU YILIN SONUNA YIĞMASANIZ NE OLUR?

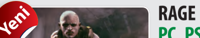
FPS (First Person Shooter)



Yeni

BATTLEFIELD 3
PC, PS3, 360

Savaş alanlarının üstadı gümbür gümbür geri döndü! Serinin şimdiye kadar yapılmış en iyi (ama yine de benzerlerinin yanında hafif sönük kalan) tek kişilik senaryo modu, yeni eklenen Co-Op modu, muhteşem bir pastanın üstündeki vişne şekeri gibi. Ama esas olay, inanılmaz derecede geniş, dilediğiniz taktiği yapabileceğiniz kadar derin, ama yine de bir şekilde hemen kapıp başlayabileceğiniz kadar da oyuncu dostu, müthiş, mükemmel bir oyun. Kaçırmayın!



Yeni

RAGE
PC, PS3, 360
Her ne kadar teknik sorunlarla dolu olsa da, id Software'in yeni oyunu RAGE, birşeylere ateş etmeyi, kırmızı anahtarla kırmızı kapıyı açmayı özleyenlere ilaç gibi geliyor.

Resistance 3
PS3
Üçüncü oyunuyla tam anlamıyla kendine gelen Resistance serisi, hem tek kişilik hem de multiplayer moduyla tatmin etmeyi başarıyor.

F3AR
PC, PS3, 360
Bir korku oyunundan normal bir FPS'ye dönüşen FEAR, güzel bir co-op modu, ortalama bir hikâye ve müthiş multiplayer seçenekleriyle gayet iyi olmuş.

Brink
PC, PS3, 360
Birçok şeyi farklı yapmak için yola çıkıp da pek az şeyi farklı (veya doğru) yapabilen yegâne oyun Brink. Olabileceği kaliteden çok uzak.

Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak şu anda dünyanın en iyi FPS'si payesini almış olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

Killzone 3
PS3
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
PC, PS3, 360

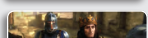
Bazılarına göre tüm zamanların en iyi PC rol yapma oyunu Deus Ex. Böyle bir unvanı takip etmek gerçekten çok güç. Ama Human Revolution, önceki iki oyunda çalışmamış bir ekip tarafından yapılsa da, bunu başarıyor. Dünyasındaki detaya gösterdiği özen, hikâyesinin derinliği, engellere dilediğiniz gibi yaklaşmanıza izin veren oynanışıyla, yeni nesil rol yapma oyunları içinde hak ettiği payeyi alıyor.



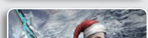
Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



Dungeons of Dredmor
PC
"Rogue-gibin" denilen ultra-zor ve ülkemizde pek bilinmeyen RYO türünün "en grafikli" öğesi. Loot, yaratık ve crafting içinde boğulma tehlikesi istiyorsanız, ilacınız budur!



The Witcher 2: Assassins of Kings
PC
Dragon Age 2'yi falan unutun, PC'cilerin hak ettiği RYO kesinlikle bu. Ve Witcher 2, bu yıl çıkmış en iyi rol yapma oyunu.



Fable 3
PC, 360
Peter Molyneux'nün masalı ikinci oyunu atlayıp direkt üçüncü oyundan PC'lere konuk oluyor. Eksikleri olsa da, oynamadan geçilmez.



Mount & Blade: Fire & Sword
PC
Ankaralı ekip Taleworlds'den, M&B üçlemesinin son halkası. Bu kez ateşli silahlar da işin içine giriyor ve alıştığınız taktiklerin çoğu camdan dışarı atılıyor.



Two Worlds II
PC, 360
Two Worlds 2 birçok yanıyla klasik rol yapma oyunlarını sevenlerin beklediği oyun olmuş. Crafting, alchemy ve büyü sistemleri görülmemiş düzeyde gelişkin.

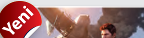
AKSİYON



Yeni

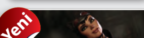
DARK SOULS
PS3, 360

Bunca şahane aksiyon oyunu içinde ilginizi çekmeyi başaramayacağından korktuğumuz için, Aksiyon türünde en üst sırayı Dark Souls'a veriyoruz. Zorluğu inanılmaz, online opsiyonları benzersiz, dünyası insanı içine aldığı zaman dışarıyla alakasını kesecek kadar derin. Oynayana bu kadar acımasız davranan bir oyunda ilerlemenin verdiği zevk ve tatmin hissi ise anlatılamaz. Almadan önce mutlaka deneyin, çünkü herkese göre değil. Ama çocuk oyunlarından sıyrılmak istiyorsanız, olay budur!



Yeni

Uncharted 3
PS3
UC3 oynayan yanında oturuyorsanız, oradan kalkmanız mümkün değil. Kesinlikle son yılların en sinematik, başından sonuna kadar yakanızı bırakmayan en iyi oyunlarından.

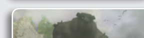


Yeni

Batman: Arkham City
PS3, 360
Rocksteady bu oyunla kendisini en büyük oyun yapımcıları listesine sokmayı başarıyor. Gelecek ay PC versiyonu da gelecek amma, biz şimdiden bu listeye almak istedik.



Gears of War 3
360
Efsanevi bir üçlemenin son oyunu müthiş bir tek kişilik senaryo ile gelmesinin yanında, multiplayer tarafını da oldukça güçlü tutmuş.



ICO & Shadow of the Colossus Classics HD
PS3
İkisi de birbirinden değerli, ikisi de zamanında hak ettiği değeri bulamamış oyunlar olan ICO ve Colossus'u bu kez de ıskalarsanız ayıp edersiniz.



Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
3DS
Birçoklarına göre tüm zamanların en iyi oyunu olan OoT, 3DS'e üç boyutlu ve oldukça gelişmiş olarak geri döndü.



L.A. Noire
PS3, 360
L.A. Noire belki bir GTA 4 değil, ama şehir serbestliğinde bize sunamadıklarını, oyun dünyasına kazandırdığı şüpheli sorgulama ve delil toplama sistemiyle telafi ediyor.

Çizgi romanlardaki favori kötü karakterin hangisi? Niye ki?

1. *Kötü diyemem ama arada derede kaldığı için The Punisher'ı severim ben. Kurunun yanında bazen yaşta yakabiliyor.-BURAK*
2. *Venom. Üzülüyorum ben o adama. -MERT KUZUCU*
3. *South Park'tan Professor Chaos tabii ki. Onun kadar korkunç bir kötü gelmedi daha önce.-GÖKER*
4. *Riddler. Basit suçlar işlemiyor, kaba kuvvetle yakalanamıyor, adeta beyin jimnastiği yaptırıyor insana.-EMRE*
5. *Doctor Doom. Yüzüne bir maske takıyor ve hiçbirşeyden korkmuyor çünkü! - ALİ*

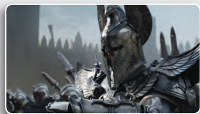
4. yaşımızı kutladığımız şu günlerde 8. yaşımızı kutlama ihtimalimizi nasıl görüyorsun?

1. *Ben 10'u görürüz diyorum. Hatırlarsan dergiye girerken de satışlar için çıkarız diyorum. Sonra yaş dönümlerinde 10'ar 10'ar gideriz. -BURAK*
2. *Elini korkak alıştırma. 14 diye sor şunu :) - GÖKER*
3. *8. yaşımızı kutladığımız günlerde de aynısını 16.yaş için soracak mısın peki? - EMRE*
4. *Hem de çok çılgın partiyle kutlayacağız. What happens in Göksu stays in Göksu! -DAMLA*
5. *Allah uzun ömür versin, Times kadar uzun soluklu olalım. - MERT KUZUCU*

Millet oyunları Modern Warfare'leştirmeye iyi alıştı. Sırada hangi oyun olsun?

1. *Mechwarrior Online geliyor desem :) - BURAK*
2. *Sims: Modern Warfare. Kendi tarzlarında en çok satan iki oyunun birleşimi. Oyun oynamayı bırakırdım heralde. -GÖKER*
3. *Doom! Amerika dünyayı kurtarırken kıyamet kopar ve Amerika'nın dünyayı tekrar kurtarması gerekir.-MERT*
4. *O diil de, eskiden ne güzel LittleBigPlanet oynardık ofiste topluca. -DAMLA*
5. *Elder Scrolls VI: Black Dragon Down -KAAN ÖZGÜNAY*

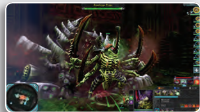
STRATEJİ



Might & Magic Heroes VI
PC
"Final kaçırtan" oyun geri döndü! Eğer okulunuzu seviyorsanız hiç bulaşmayın. "Şunu da toplayayım, şurayı da alayım" derken hayatınız kayar.



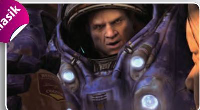
Shogun 2: Total War
PC
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyorduk, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.



Dawn of War II: Retribution
PC
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.



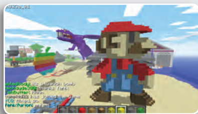
Civilization V
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



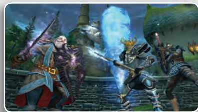
Klasik

StarCraft II: Wings of Liberty
PC, Mac
StarCraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satrançtır. Üç tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.

DVO & ONLINE



Minecraft
PC
Kutucuklardan ibaret bir dünya, henüz beta aşamasına bile geçmemiş bir oyun ve 2 milyondan fazla satış. İşte Minecraft'ın başarı hikayesi!



Rift
PC
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.



Céiron Wars
PC
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Battlestar Galactica Online
PC
SyFy'ın unutulmaz dizisi BSG oldukça başarılı bir free2play olarak geri dönüyor. Şu anda beta aşamasında olsa da, bizden geçer not almayı başardı.



DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Yeni

Forza Motorsport 4
360
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



Yeni

Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi. Bravo



DIRT 3
PC, PS3, 360
İyi bir yarış oyunu yapmak için pistin havaya uçması veya sürekli online yarışların gerekmediğini bize kanıtlıyor Dirt 3.

AYIN ALTIN OYUNLARI


Uncharted 3


Battlefield 3


Batman: Arkham City

SPOR & MENAJERLİK

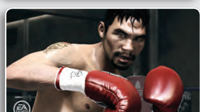


Yeni

Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



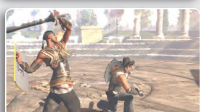
FIFA 12
PC, PS3, 360
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.



Fight Night Champions
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.



NBA 2K11
PC, PS3, 360
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegâne sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa buyurun.



Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

MACERA & BULMACA

Klasik

Limbo
PC, PS3, 360
Renksiz, müziksiz, ama görebileceğiniz en atmosferik oyunlardan biri! 360'a çıktığında gıptayla bakan PC ve PS3 oyuncuları da artık mutlu.

Klasik

Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

The Next Big Thing
PC
Runaway'in yapımcılarından çılgın mı çılgın, çizgi film gibi, şeker gibi yeni bir adventure. Macera oyunu sevenler kaçırmamalı.

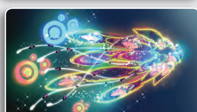
A New Beginning
PC
Anlatacak bir şeyi olan bir oyun ANB. Dünyayı yok etmek üzere olan küresel bir felaketi önlemek için gelecekten günümüze geliyorlar ve tarihin akışını değiştirmeye çalışıyoruz.

SpaceChem
PC
Şimdiye kadar oynadıklarınızın zekâ oyunu olduğunu mu zannediyorsunuz? SpaceChem oynayın da görelim, kafanızda saç kalıyor mu 1 saatte.

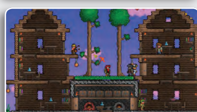
GARİP TÜRLER



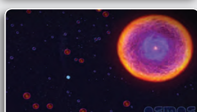
Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).



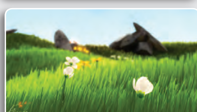
Child of Eden
PS3, 360
Müzik oyunlarının beğeneni kendine hastır. Ama müzik oyununu vücudunuzla oynamak tamamen yeni bir deneyim. Eğer Kinect'iniz varsa, direkt yapışın Child of Eden'a.



Terraria
PC
Minecraft'ın açtığı yoldan ilerleyen Terraria, iki boyutlu olmasına rağmen MC'den daha fazla "oynanacak şey" içeriyor. O zindana girmeyecektin dostum!



Osmos
PC
"Büyük balık, küçük balığı yutar"... Bu kadar basit bir oynanışın bu kadar zevkli bir oyun haline gelmesi inanılmaz.



Flower
PS3
Kesinlikle tüm zamanların en rahatlatıcı oyunu. Açın, kurulun karşısına ve dünyaları unutun!

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Ohh, neyse ki şu iki ayki yoğunluğun ardından tam bir yokluk dönemine girmiyormuşuz. Old Republic Aralık'ta çıkacak, Ocak'ta da henüz duyurulmamış birkaç düzgün oyun çıkacaktır elbet.

KASIM '11	
Anno 2070	PC
Assassin's Creed: Revelations	PC, PS3, 360
BlazBlue: Continuum Shift 2	PSP, 3DS
Cabela's Survival: Shadows of Katmai	PS3, 360
Call of Duty: Modern Warfare 3	PC, PS3, 360, Wii
Call of Duty: Modern Warfare 3 -Defiance	DS
Disgaea 4: A Promise Unforgotten	PS3, 360
Disney Princess: Enchanting Storybooks	Wii, DS
Dodonpachi	360
Dynasty Warriors 7: Xtreme Legends	PS3
Elder Scrolls V: Skyrim	PC, PS3, 360
EyePet & Friends	PS3
GoldenEye 007: Reloaded	PS3, 360
Halo: Combat Evolved Anniversary	360
King of Fighters XIII	PS3, 360
L.A. Noire	PC
Legend of Zelda: Skyward Sword	Wii, DS
LEGO Harry Potter: Years 5-7	PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS, 3DS
Marvel Super Hero Squad: Comic Combat	PS3, 360
Need for Speed: The Run	PC, PS3, 360, Wii, DS, 3DS
Professor Layton and the Spectre's Call	DS
Ratchet & Clank: All 4 One	PS3
Raving Rabbids: Alive & Kicking	360
Rayman Origins	PS3, 360, Wii
Saint's Row: The Third	PC, PS3, 360
Sonic Generations	PC, PS3, 360
Super Mario 3D Land	3DS
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	PS3, 360

ARALIK '11	
Mario Kart 7	3DS
Power Rangers Samurai	Wii, DS
Super Pokemon Rumble	3DS
Star Wars: The Old Republic	PC

OCAK '12	
Resident Evil: Revelations	3DS
Soulcalibur V	PS3, 360
Tropico Trilogy	PC



DARK SOULS
Mini Boss Tepeleme Rehberi



Kime Niyet, Kime Kısmet

Aslında bu ayın planlarında Oyun Canavarı için seçtiğimiz oyun Heroes VI'ydı. Zaten geçen ay incelemesini okudunuz, hatta oynamaya başladınız, belki de bitirdiniz. O yüzden artılarına eksilerine değinmeye gerek yok. Oynadıysanız siz de görmüşsünüzdür ki Heroes hakkında nokta atışı yapabileceğimiz pek fazla materyal yoktu. Tamam eğlenceli, eski ruhu yansıtıyor ama zor bir oyun olduğunu söyleyemeyiz. İşte bu noktada devreye Dark Souls giriverdi. Bir yanda eğlencelik Heroes, diğer yanda gerçek bir mücadele sunan Dark Souls olunca seçim yapmak zorlamadı. Hoş az sonra o yazının başında da okuyacağınız sebeplerden ötürü kısa bir yazı olmak zorunda kaldı, ama bu aylık da böyle idare ediverelim.

Aranızda kesin "kim sallar Dark Souls'u, ben zaten Batman oynuyorum" diyenleriniz vardır. Batman'in PC versiyonunun çıkmasını dört gözle bekliyorum ama Skyrim ile aralarında sözleşmişler gibi bir haftalık bir süre olması işleri oldukça zorlaştıracağa benziyor. Bakalım bu sayfalara hangisini konuk edebileceğiz, ben de çok merak ediyorum. Neyse ne kaldı ki şunun şurasında, çok sevdiğim rahmetli bir arkadaşımın bıcırık oğlunun da dediği gibi "yatçaz kalkçaz yatçaz kalkçaz, gelcek". O zamana kadar, farewell.

ESER GÜVEN

Hatırlar mısınız bilmiyorum, eskiden dergilerde özellikle adventure incelemelerinde yazı bir anda çözüm yazısına dönüverirdi. Aslında aklımdan öyle bir şeyler yapmak geçmişti, ama son anda "E, Oyun Canavarı küser sonra" diye düşününce bu planım da son derece kısa ömürlü oluverdi. İncelemenin peşine takarız diye minicik bir boss rehberi hazırladığımdan ancak Demon Ruins'e kadar olan boss'ları kullanabilmiş oldum. Umarım en azından o bölgeye ulaşana kadar saçlarınızı daha az yolmanıza yardımcı olur.

Undead Asylum Asylum Demon

İşte ilk boss'umuz. Asylum Demon ile ilk karşılaştığınızda ekipman bakımından zayıf olacağınızdan kendisine hiç bulaşmadan kaçın. Ekipman toplayıp ilerlediğinizde Asylum Demon'ın bulunduğu odaya yukarıdan bakan bir çıkıntıya geleceksiniz. Buradan Plunging Attack ile tepesine binerseniz sağlığının yarısını uçurabilirsiniz. Ama çıkıntıda fazla beklerseniz o size saldıracağından avantajınızı kaybedersiniz. Yakın dövüşe girdiğinizde ise dibinden ayrılmayın, böylece size yalnızca Hammer Scoop ve Butt Slam ile saldırabilecek. Bu saldırılardan birini yapmaya hazırlandığında menzilinin dışına çıkın, saldırının ardından tekrar dibine girin ve iki üç kere vurun. Ölünceye kadar tekrarlayın.

Undead Burg Taurus Demon

Demon ortaya çıkar çıkmaz hemen kuleye koşun ve merdivenlerden çıkın. Demon kulenin tam altındayken Plunging Attack ile tepesine binerek ciddi ölçüde zarar verebilirsiniz. Demon saldırının etkisindeyken hiç vakit kaybetmeden tekrar kuleye koşturun ve yukarı tırmanın. Yine aynı saldırı taktiğini tekrarlayarak birkaç vuruşta işini bitirin. Eğer saldırıdan sonra merdivene varmakta sorun yaşıyorsanız Demon'ı kuleden



Asylum Demon

uzağa doğru çekin, saldırdığında yuvarlanarak bacaklarının arasından geçin ve kuleye koşturun. Ayrıca dikkat etmeniz gereken bir nokta da kulede çok fazla zaman harcayamayacağınız, aksi halde Demon da kuleye zıplıyor ve avantajınızı elinizden alıyor.

Undead Burg
Capra Demon

Capra Demon'ın zorluğu yanındaki iki Undead Attack Dog'dan kaynaklanıyor. Ancak köpekler, Capra'dan daha hızlı olduklarından bunu avantaja çevirebiliyoruz. Demon yanınıza geldiğinde alanın diğer tarafına doğru kaçın. Köpekler size Demon'dan önce ulaştıklarından rahatça saldırabiliyorsunuz. Demon size yetiştiğinde tekrar diğer tarafa kaçın ve köpekleri öldürene kadar tekrarlayın. Ayrıca odanın solundaki merdivenlerden yukarı tırmanıp kemere çıktığınızda Demon size ulaşamıyor. Capra tek başına kaldığında yine bu kemeri kullanarak Plunging Attack ile işini rahatça bitirebilirsiniz.

Undead Parish
Bell Gargoyles

Bell Gargoyle'lar çalmanız gereken ilk çanı koruyorlar. Burada ilk olarak tek bir Gargoyle ile karşı karşıya geleceksiniz. Dövüş çatıda gerçekleştiğinden aşağı düşmemek için kenarlardan uzak durmanız gerek. Eğer ilk Gargoyle'un kuyruğunu kesmeyi başarırsanız Gargoyle Axe silahını kazanıyorsunuz. Gargoyle'un sağlığı %50'den az kaldığında Flame Breath saldırısı kullanmaya başlıyor (sağdan başlayıp sola doğru alev üflüyor). Bu esnada hemen sol tarafa geçerseniz daha uzun süre rahatça saldırabilirsiniz. İlk Gargoyle'un sağlığı %50'nin altına düştükten bir süre sonra ikinci bir Gargoyle daha geliyor, ama bu yeni Gargoyle'un sağlığı tam dolu değil. Öncelikle ilk Gargoyle'u öldürün, sonra ikinciye geçin. Eğer ikinci Gargoyle'un yüzünü kırmayı başarırsanız Gargoyle Helm kazanacaksınız.

The Depths
Gaping Dragon

Oyundaki "basit" boss'lardan biri bu. Bu dev yaratık hem yavaş hareket ediyor, hem de menzilli saldırıları yok. Dolayısıyla uzak durduğunuz taktirde zarar görmemeyi rahatça başarıyorsunuz. Tabi bir ejderha öldürmek istiyorsanız yanına girip vurmanız da gerekiyor. Dövüşün başında kuyruğunu kesmeyi başarabilirseniz Dragon King Greataxe'ı kapacaksınız. Bundan sonra yan ve arka tarafından saldırın, çünkü buralar en güvenli noktaları. Ejderha konumunu düzeltmek için Jump saldırısını kullanacak, böyle durumlarda güvenli bir yere kaçın ve tekrar saldırıya geçin. Ejderha özellikle Lightning saldırılarından çok etkileniyor, aklınızda bulunsun.



Taurus Demon

Quelaag's Domain
Chaos Witch Quelaag

Quelaag oyunun en zorlu boss'larından bir tanesi ve çalmanız gereken ikinci çanı koruyor. Saldırılarının pek azını bloklama şansınız var, bu yüzden hemen en güçlü çift elli silahınızı elinize alın. Eğer varsa ateş direnci olan bir zırh kullanmanız da faydalı olabilir. Bu dövüşte savunma yapmak yerine sürekli hücum yapmaya çalışmalısınız. Sürekli olarak Quelaag'ın önünde veya yanlarında durun. Eğer aranıza mesafe girerse yapacağı Lava Spew saldırısı alanın büyük kısmını kullanılmaz hale getirecektir. Quelaag Triple Slash saldırısını kullanmaya başladığında hemen yan tarafına geçin ve mümkün olduğunca çok zarar verin. Eğer bacağını kaldırdığınızı görürseniz Fire Burst veya Leg Stomp geliyor demektir, çabucak geriye doğru kaçın ve bu saldırıların menzilinden çıkın. Bu dövüş dayanıklılığınızı sonuna kadar sınayacak, sabrederseniz kazanırsınız.

Darkroot Garden
Moonlight Butterfly

Moonlight Butterfly ile ilk karşılaştığınızda uçuyor olacak, eğer elinizde yay veya büyü yoksa bu aşamada zarar vermeniz mümkün değil. Üzerinize yeşil ışık topu fırlattığında hemen yuvarlanarak kaçmalısınız, yoksa bu top sizi tek vuruşta öldürebiliyor. Benzer şekilde lazer ışını kullandığında da mümkün olduğunca çok yuvarlanarak vurulmamaya çalışmalısınız. Kısa bir süre sonra Butterfly köprüye inecek ve Charged Explosion saldırısını yapmaya başlayacak. İşte bu saldırıyı şarj edene kadar tüm gücünüzle saldırmalı ve şok dalgasını kullanmasına az bir süre kala hemen kaçmalısınız. Butterfly'a saldırabileceğiniz tek zaman bu olduğu için en fazla zararı verecek şekilde silah kullanmalısınız. Explosion saldırısının ardından Butterfly tekrar uçacak ve aynı şeyleri tekrarlayacaksınız.

Darkroot Garden
Sif, The Great Grey Wolf

Sif inanılmaz çevik bir hayvan ve ağzındaki kılıç sayesinde çok geniş bir menzile saldırabiliyor. Saldırılarından yalnızca yuvarlanarak kaçmanız pek mümkün olmuyor, çünkü çok hızlı ve sık saldırıyor. Ancak yaptığı her saldırıyı bloklama imkanınız olduğundan bu dövüşte başarılı olmak için fiziksel zararı indiren bir kalkan ve yüksek miktarda Stamina şart. Yine de iyi bir zamanlamayla yuvarlanmayı başarırsanız yanlarından saldırarak ciddi ölçüde zarar verebiliyorsunuz.

Büyücülerin iyice dikkatli olması lazım, çünkü büyü yapmaya çalıştığınız sırada Sif aranızdaki mesafeyi göz açıp kapayıncaya kadar kapatabiliyor. Eğer olur da araziyi kullanmayı becerir ve Sif'ten daha alçakta kalırsanız, saldırıları kafanızın üzerinden geçecektir. Bundan da faydalanabilirsiniz.



Capra Demon



Pinwheel

The Catacombs - Pinwheel

Pinwheel ile karşılaştığınızda büyük ihtimalle işe üzerinize bir büyü topu yollayarak başlayacak, hemen yuvarlanarak kurtulun. Pinwheel'e doğru koşun ve saldırmaya, bu sırada da etrafında daireler çizmeye başlayın. Pinwheel'in zorluk çıkaran yani kendi kopyalarını yaratması. Pinwheel ışınlanana kadar kopyalarıyla ilgilenmeyin, ışınlandığı anda etraftaki kopyaları mümkün olduğunca çabucak yok etmelisiniz. Eğer sayılarını kontrol altında tutmazsanız dövüş ilerledikçe başa çıkamaz hale gelebilirsiniz. Pinwheel'in ışınlanmasının en kötü yanı hangisinin gerçek Pinwheel olduğunu anlamanızı oldukça zorlaştırması. Bu yüzden gerçeğini bulana kadar hepsine saldırmanız gerekiyor. Bunun tek bir istisnası var, o da Pinwheel'in yeni kopyalar yaratmaya başlaması. Bu animasyonu kopyalar yapamadığı için hangisinin gerçek olduğunu görebiliyorsunuz.

Sen's Fortress - Iron Golem

Uzaktan saldırmaya çalıştığınızda Iron Golem'in acayip bir menzile sahip olduğunu göreceksiniz. Yakınına gireyim derseniz, bu sefer de yanlış bir zamanlamayla önüne geçtiğinizde sizi elleriyle kavrayıp fırlatmadan önce turşunuzu çıkarıyor. Blok yapmaya çalışmak gereksiz olduğundan kalkanınızı bir kenara bırakın. Burada ince bir hile kullanacağız. Iron Golem'in ilk bulunduğu yer dar bir yol ve iki tarafında da düşebileceği yerler var. Yapmanız gereken hemen ayaklarından birinin arkasına geçip sadece o ayağa saldırmaya odaklanmanız. Eğer kısa süre içinde aynı ayağa yeterince zarar verebilirseniz Golem sallanmaya başlayacak. Durmayın ve saldırmaya devam edin. Başarılı olursanız Golem sırt üstü düşecek. Bu düşme olayını Iron Golem'i ilk gördüğünüz yerde yapmayı becerebilirseniz platformdan düşerek anında ölecek.

Anor Londo Dragon Slayer Ornstein & Executioner Smough

Burada iki boss ile birlikte savaşacaksınız. Birini öldürdüğünüzde diğeri yeni yetenekler kazanıyor ve iyileşiyor, bu yüzden vakit kaybını önlemek için saldırılarınızı yalnızca tek birine yoğunlaştırmalısınız. Ornstein daha hızlı hareket ettiğinden bu ikisini birbirinden ayırmak zor olmuyor (aynı Capra Demon ve köpekleri gibi). Odanın bir köşesine gidip Ornstein'e saldırmalı, Smough yanınıza gelince aynısını odanın diğer köşesine giderek tekrarlamalısınız. Smough ateşe karşı pek dirençli değil, bu yüzden ateş büyünüz veya ateş bonuslu silahlarınız varsa çok faydasını göreceksiniz. Ornstein öldüğünde Smough'un silahı elektrikle kaplanıyor ve saldırıları elektrik zararı da veriyor. Eğer ekipmanınızda gerekli direnç yoksa blok yapamayacağınızı unutmayın. Smough'un saldırı hızı değişmediğinden silahını savurduğunda yuvarlanabilir, çekiç saldırısından da kaçabilirsiniz. Saldırısının hemen ardından karşılık vererek onu da yere gömebileceksiniz. Eğer önce Smough'u öldürürseniz Ornstein'in büyüklüğü artacak ve saldırılarını bloklamak zorlaşacak, ama bir yandan da saldırılarının hızı azaldığından yuvarlanarak kaçmanız daha kolay olacak.

Anor Londo Dark Sun Gwyndolin

Gwyndolin ile savaşmaya karar verdiyseniz Blade of the Darkmoon Covenant'ıyla işiniz olmayacağını düşünüyorsunuz demektir. Çünkü sise girdiğiniz anda bu covenant'tan atılacaksınız.

Gwyndolin size uzaktan çeşitli saldırılar fırlatacak, bunları savuşturup veya kaçınıp kendisine ulaşmanız ve fiziksel silahınızla vurmanız gere-


Dragon Slayer Ornstein & Executioner Smough



Iron Golem


Gaping Dragon

kiyor. Ancak Gwyndolin'in yakın saldırısı olmadığı için ulaştığınızda daha uzağa ışınlanıyor, bu yüzden çok fazla saldıramıyorsunuz. Mızrak gibi daha uzun menzilli bir silahınız varsa burada oldukça işinize yarayabilir. Devamlı olarak Gwyndolin'e doğru ilerleyin. Ok attığında kalkanınızla bloklayın. Büyü attığında yuvarlanın veya sütunların arkasına saklanın. Zamanlamayı iyi yaparsanız ok atmak için yükseldiğinde animasyonu tamamlanana kadar ışınlanamadığından çok sayıda vuruş kaydedebilirsiniz.

Eğer azıcık hile yapayım diyorsanız ve zehirli oklara sahipseniz sise girdikten ve ara sahneyi izledikten sonra adım adım ilerleyin. Öyle ki oklarınızla onu vuracak mesafeye ulaşın ama savaşı başlatmayın. Okları saydırarak Gwyndolin'i zehirleyebilir ve sağlığını yavaş yavaş aşağı çekebilirsiniz.



Bell Gargoyles



Chaos Witch Quelaag

yüklü zarar verebiliyor. Ayrıca eğer okla isabet kaydederseniz, görünmez vücudundaki ok sayesinde nereye gittiğini de takip edebiliyorsunuz.

Priscilla görünür hale geldiğinde Blizzard saldırısını kullanmaya başlıyor, bu saldırıdan da yanlara koşarak rahatça kurtulabilirsiniz. Bundan sonrası zaten kolay, ama onu öldürmeden önce yapabiliyorsanız kuyruğunu kesmeyi sakın unutmayın. Böylece Priscilla's Dagger sizin olacak.

The Abyss - Four Kings

Deliğe atlamadan önce Great Grey Wolf Sif'i öldürmüş olmanız ve Covenant of Artorias yüzüğünü takmanız gerekiyor. Yüzük olmadan atlarsanız ölürsünüz. Dövüş sırasında yüzüğü çıkarırsanız yine ölürsünüz.

Bu dövüşte ilk başta karşınıza bir kral çıkıyor, ama zaman ilerledikçe diğer üçü de yavaş yavaş ortaya çıkıyor ve dövüşe katılıyorlar. Kralların görünümleri ve yetenekleri birbirinin aynısı ve her biri de toplam sağlığın %25'ine sahipler. Öldürmüş olduğunuz krallar dövüş ilerledikçe tekrar canlanıyor, ama toplam sağlığı arttırmıyorlar. Kralların saldırıları inanılmaz derecede zarar veriyor, bu yüzden öncelikle dikkat etmeniz gereken şey kralları son derece hızlı biçimde öldürmek. Aksi halde sağlıkları yüksek derecede olan dört kralla başa çıkmanız mümkün değil. Eğer kılıç saldırılarının menzili dışına çıkarsanız kaçamayacağınız ve bloklayamayacağınız bir büyü saldırısı yapıyor ve çok kötü zarar verip yere yıkıyorlar.



Painted World of Ariamis Crossbreed Priscilla

Priscilla'ya saldırdığınızda yaptığı ilk iş görünmez olmak oluyor. Görünmez olduğunda kardaki ayak izlerinden yerini kestirebiliyorsunuz. Görünmezliğini bozmak için ona yeterince zarar vermeniz veya ateş kullanmanız gerek. Özellikle ateş büyüsü çabucak görünür hale geçmesini sağlayabiliyor. Görünmezken ona yaklaştığınızda ayak izlerinin de birbirine yaklaştığını göreceksiniz, bu tırpanıyla saldırmaya hazırlandığını gösteriyor. Bu durumda hemen yuvarlanın ve kendinizi ayak izlerinin arkasına atmaya çalışın. Aksi halde tırpan oldukça


The Great Grey Wolf



Moonlight Butterfly

ORGANİZE SANAYİ



ÖDÜL DOLU BİR AY

Bu ay neler oldu böyle! Derginin yeni yaşı derken o kadar kaliteli ürünler geldi ki kapımıza, hepsine editörün seçimi ödülü verdik! Ben editörün seçimi ödülünü daha çok kısıp damlayla vermek isterken gene kepçeyle verdik. Hayır böyle de olmaz ki ya, ödül vermek istemiyorum kardeşim! Ama öyle şeyler gördük ki ürünler ödülü kendi eleriyle alıp gitti desek yeridir. Üstelik sürüsüne bereket dosya konusu da cabası. Bu ay oyunlarda kullanılan teknolojilerden Window 8'e ve yeni iPhone'a kadar bir sürü şey anlattık size. Yeni yaş sayısı olmasından mıdır nedir, çok keyifle çalıştık diyordum ki Van'da olan deprem tüm keyfimizi kaçırdı. Sen ne dersin kalfacım?
-BURAK AKMENEK



DOĞUM GÜNÜ ÇOCUĞU

Sadece Oyungezer'in değil, Organize Sanayi'nin de yeni yaşını kutladık bu ay. Bizim okul tam gün yasasını kendi kendine hayata geçirdiğinden dolayı (hehe), bu ay gelen ürünlere hiç elimi süremedim ben. O nedenle ev ev dolaştım, sorup soruşturdum ve ağıma düşürdüğüm eski ürünleri yâd ederek kendimi avutmaya çalıştım Post Mortem'de. Teknik Servis'te de, dertli oyungezerlerin derdine derman olmaya çalıştım ilk defa (umarım başarabilmişimdir). Burak Usta'nın da dediği gibi tam bir ayı daha keyifle kapattık diyorduk ki, Doğu'dan gelen haberlerle sarsıldık. Şu an tek dileğimiz, süreci en az kayıpla atlatabilmek. **-MERT YİĞİT DOĞRU**

DÜZELTME

Eylül sayımızda Organize Sanayi içerisinde sayfa 105'te yayımladığımız Asus Essentio CG8250 ürününün incelemesinde ithalatçı olarak Boğaziçi ve Çizgi Elektronik gösterilmiştir. Oysa dağıtıcı Koyucu Elektronik'tir (www.koyuncu.com.tr). Bu yanlışlığı düzeltir, özür dileriz.

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS ® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ







BenQ XL2410T



HighPower 1200W Gold



Akasa Venom



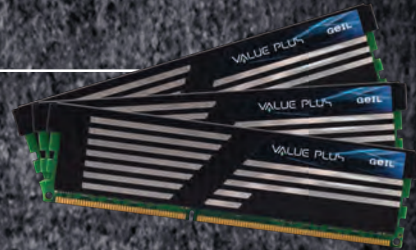
Aerocool Xpredator



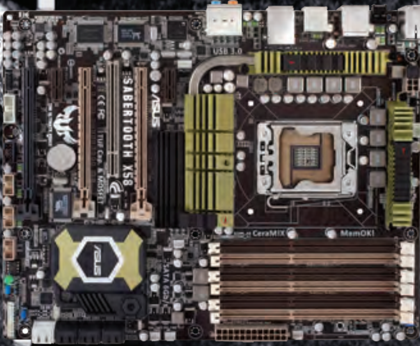
Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB



Intel Core i7-990X



Geil Plus Value



Asus Sabertooth X58



CM Storm Spawn



Asus HD 6950 DirectCU II

AeroCool | intel CORE i7 inside | CM STORM ARMING THE GAMING REVOLUTION | GeIL | Mach Xtreme Technology

Toshiba F750-10'la Oyun Keyfi

GÖZLERİMİZ KAMAŞTI -BURAK AKMENEK

OYUNGEZER'DE BU AY elimizdeki en popüler oyunlardan bazılarını Toshiba tarafından üretilmiş Qosmio F750-10L dizüstü bilgisayarda inceledik. 15.6" Full HD LED ekrana, Core i7 2630QM işlemciye, NVIDIA GeForce GT540M ekran kartına ve 500GB sabit disk alanına sahip olan bu dev, Harman Kardon ses sistemiyle desteklenmiş. Son derece estetik çizgilere sahip olan Toshiba'yla neler yaptığımızı aşağıda okuyabilirsiniz.

DIABLO III

En uç: Aslında Diablo III'te yüksek ayarlar kısmını seçtiğinizde tüm ayarları otomatikman en yüksek seviyeye çekiyor. Zaten çok fazla video ayar seçeneği de yok. Toshiba, çok yoğun savaşlarda bile 30 FPS'nin altına düşmedi ve standart olarak 55-60 FPS arasında bir performans gösterdi. Her zaman dediğimiz gibi oyunda her şeyi sonuna kadar açmıştık.

Çok yüksek: Shadow Quality'yi orta seviyeye, Fizik motorunu düşük seviyeye çektik ve sabit 60 FPS'yi yakaladık. Bu arada Diablo'nun muhteşem müziklerini Harman Kardon hoparlörlerden dinlemek cidden ayrı bir keyif.

RAGE

En uç: Rage'in ATI ekran kartlarında sorun çıkardığı bilinen bir gerçek. Allah'tan Toshiba'nın üzerinde NVIDIA var da bizi uğraştırmadı. 8x anti-aliasing, vertical sync açık, texture cache büyük ve anisotropic filtering yüksek ayarlarda 43 ila 60 FPS arasını gördük ki bu çok iyi bir performanstı. Toshiba cidden bana mısın demedi.

Çok yüksek: Açıkçası en uç ayarlarda bu kadar iyi bir performans beklemiyorduk. O yüzden bu ayarlarda dizüstünü test etmek gereksizdi ama biz gene de gelenek yerini bulsun dedik ve anti-aliasing'i kapattık. 60 FPS'yi stabil olarak yakaladık. Sonra her şeyi açıp en uç ayarlarda oyunu sonunu tekrar tekrar oynadık.

MIGHT & MAGIC HEROES VI

En uç: Texture, shader, lighting (ışık), animation (animasyon), environment (çevre), shadow (gölge) kalitesini açıp bir de üstüne vegetation animation'ı (bitki animasyonları) açtık. Yüklemeler hariç 37 ila 40 FPS arasını gördük. Bu oyunun biraz kasacağını düşünüyorduk ama cidden zorlu çıktı.

Çok yüksek: Vegetation animation'ı kapattık ve gölgeleri düşürdük. Çevreyi de aşağıya çektik. Böylece 60 FPS ortalamasını yakaladık. Ekranda bu kadar çok hesaplama olunca Toshiba bile biraz duraksadı ama tabii ki oyunu hiçbir sorun olmadan çalıştırdı.

RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD

En uç: En yüksek ayarları açmamıza karşın Rage, Toshiba'yı zorlamadığına göre, Red Orchestra'nın sorun çıkaracağı düşünülemezdi. Aynen düşündüğümüz gibi oldu. Tek kişilik senaryosu dayanılmaz olsa da keyifli bir çok kişilik moda sahip bu oyunda Toshiba gücünü gösterdi.

Çok yüksek: Tıpkı Rage'de dediğimiz gibi Red Orchestra'da da bu ayarlarda yalnızca adettendir diyerek test yaptık. Bu son testle beraber elimizden hiç bırakmak istemesek de Toshiba F750-10'u kutusuna kaldırdık.

Oyun performansıyla tam bir canavar olduğunu bize açıkça gösteren Toshiba, sahip olmaktan büyük keyif alacağınız, son derece güçlü bir bilgisayar. Biz oyun performansı açısından inceledik ama en çok öne çıkan özelliği olan **gözlüksüz** 3D yeteneğine sahip olması da cabası.

AYARLARI NASIL YAPTIK?

En uç: Oyunda aklınıza gelebilecek her türlü grafik ayarını sonuna kadar açtık. 1920x1080 çözünürlüğü kullandık. Tüm ayarlarda bu çözünürlüğü koruduk.

Çok yüksek: Tüm grafik ayarlarını bir seviye düşürdük. Ayrıca her oyunda öne çıkan özelliklere göre ince ayarlara gittik. Yani aslında performans yerine her oyunda o oyunu nasıl keyifle oynayabileceksek o özelliklere yüklendik.



Microsoft Touch Mouse

MICROSOFT, FAREDE YENİ BİR ÇAĞ AÇIYOR

-BURAK AKMENEK





KONU FARE OLDUĞUNDA Microsoft'un öncü olduğunu bilirsiniz. Diğer firmalar Microsoft'un açtığı yoldan ilerler. Tabii bu cümlemden diğer firmaların kötü işler ortaya koyduğunu çıkarmayın. Microsoft çapayı attıktan sonra onun etrafında şekillenen oldukça yaratıcı modeller görebilirsiniz. Ama ilk önce Microsoft modeli ortaya koyar; tıpkı Apple'ın akıllı telefonlarda yaptığı gibi. Touch Mouse'u ise Apple'ın Magic Mouse'una Microsoft tarafından verilen bir cevap olarak görebilirsiniz. Fakat Magic Mouse'un aksine, Touch Mouse uzaylıların değil insanların kullanması için yapılmış. Şimdi bakalım bu Touch Mouse neler yapabiliyor.

BİR PARMAK YETMEZ; İKİ, ÜÇ OLSUN

Bu farenin üzerinde tek bir tuş var. Bu yüzden sağ tık yapmak istiyorsanız parmağınızla biraz sağdan baskı uygulamanız gerekiyor. Ayrıca farenin hem sağ hem de sol elde rahatlıkla kullanılabildiğini en baştan belirtelim. Fareyi kullanmak için Microsoft'un Intelli Mouse yazılımını indirip kurmalısınız. Yazılımı kurduktan sonra karşınıza çıkan tanıtım ekranı size farenin özelliklerini tek tek deneterek anlatıyor ve eğitimin sonunda fareye kolayca hakim oluyorsunuz. Intel'in Blu Track teknolojisine sahip olduğu için düz cam dahil her türlü zeminde kolayca çalışan farenin güç kaynağı, içerisindeki iki adet AA pilden oluşuyor. Bluetooth üzerinden kablosuz bağlanan fare minik alıcısıyla kolayca kuruluyor ve farenin altında bu alıcının gireceği küçük bir yuva da var. Yani alıcıyı kaybetmeniz mümkün değil. Fare, yalnızca Windows 7'de kullanılmak üzere üretilmiş. Zaten yetenekleriyle bunu fazlasıyla gösteriyor. Şimdi gelelim en aklımızı çelen kısma.

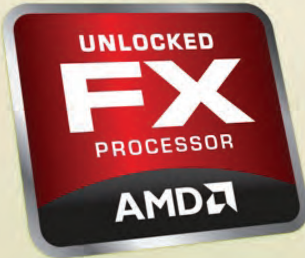
Farenin üzerinde kapasitif bir çok dokunmalı algılayıcı var. Bu sayede tek parmağınızla belgeleri aşağı-yukarı, sağa-sola çevirebiliyorsunuz. Yani orta tekerlek gibi kullanabiliyorsunuz. Bu zaten en temel fare özelliği. Baş parmağınızla farenin içine veya dışına doğru bir kaydırma yaptığınızda ileri veya geri gitme özelliğini kullanıyorsunuz. Yani internette gezinirken bir önceki veya sonraki sayfaya gidebiliyor ya da Excel'de farklı çalışma sayfaları içerisinde gezinebiliyorsunuz. İki parmakla ileri ve geriye doğru farenin yüzeyinde kaydırma yaptığınızda belgeleri tam ekran yapabiliyor veya görev çubuğuna indirebiliyorsunuz, sağa veya sola kaydırdığınızda pencereleri ekranın sağına veya soluna alabiliyor ya da birden fazla monitör kullanıyorsanız ekrandan ekrana atabiliyorsunuz. Özellikle test sisteminde çalışırken önümüzde üç monitör olduğundan bu özelliği çok sık ve keyifle kullandığımı söyleyebiliyim. Son olarak üç parmakla ileriye doğru bir kaydırma yaptığımda masa üstüne dönüp geriye doğru kaydırdığımda tüm pencereleri bir arada görmek benim gibi bir sürü pencerede çalışan birisi için ilaç gibi geldi.

Eğer Windows 7 işletim sistemi kullanıyorsanız ki PC sahibi olup da kullanmayan var mıdır bilemiyorum, bu fareye bir rakip göremiyorum. Bir sürü ekran içerisinde çalışıyorsanız bu fareyle işleriniz çok hızlanacaktır. Tasarımcıların da birçok işini daha kolay göreceklerine eminim. Bence kaçırmayın.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Yaratıcı kullanım, ergonomik, alışması kolay
Eksiler: Yok
Üretim: Microsoft www.microsoft.com.tr
İthalat: Vatan, Teknosa
Fiyat: 151 TL + KDV

AMD Bulldozer FX İşlemciler Piyasada



Uzun zamandır beklediğimiz AMD'nin Bulldozer FX işlemcileri sonunda piyasaya çıktı. Çarpan kilitsiz olması dolayısıyla overclock'un dibine dibine vurabileceğimiz işlemciler, 32nm üretim teknolojisine sahip. AMD de bunu göstermek amacıyla, 8 çekirdekli FX-8150'yi sıvı nitrojen ve helyum soğutmalı özel bir soğutma mekanizması kullanarak 8,429GHz hıza çıkarmıştı zamanında. Yeni işlemcilerin getirdiği en büyük yenilik, Intel'in Turbo Boost'u ile aynı mantıkta çalışan AMD Turbo Core. İş yüküne bağlı olarak çekirdek çalışma frekansını dinamik olarak artırma muhabbeti yani. AMD Müşteri Gruplarından Sorumlu Genel Müdürü Chris Cloran'ın, yeni işlemciler hakkındaki açıklaması da oldukça iddialı: "AMD, FX işlemciler ile oyuna çok kararlı bir biçimde geri dönüyor ve bu kararlılığını da en başta 'En Yüksek Frekansa Sahip Bilgisayar İşlemcisi' dalında Guinness Dünya Rekoru elde ederek kanıtlıyor. Overclock meraklıları, AMD FX işlemcilerin ulaşabildiği frekanslardan memnun kalacaktır, bu kesin. Bunun yanı sıra bilgisayar tutkunları ve HD içerik izleyen kullanıcılar da, AMD FX işlemcilerin masaüstü sistemlerde sağlayabileceği performansı çok beğenecek". İlk etapta piyasaya çıkacak olan işlemciler 3,6GHz hızında çalışan 8 çekirdekli FX-8150, 3,1GHz hızında çalışan ve yine 8 çekirdekli FX-8120, 3,3GHz hızında çalışan 6 çekirdekli FX-6100 ve 3,6GHz hızında çalışan 4 çekirdekli FX-4100 olacak.



MobiSante MobiUS

MobiSante'nin iki sene kadar önce tasarladığı taşınabilir ultrason cihazı MobiUS'a, Amerikan Gıda ve İlaç Dairesi'nden (FDA) izin çıktı. 7495$'lık fiyatıyla ucuz olmasının yanı sıra taşınabilirliğiyle de ön plana çıkan ve daha çok kasaba hastanelerinde kullanılmak için tasarlanan MobiUS'un en büyük eksisi, şimdilik sadece Windows Mobile yüklü olarak gelen Toshiba TG01 ile çalışıyor olması. Epey eski bir modelle yani. Ancak yakın zamanda Android ve iOS desteği de gelecektir. 1 saatlik pil ömrüne sahip olan MobiUS, 3G ve WiFi bağlantı özellikleri sayesinde 480x480 çözünürlüğünde çektiği resimleri internete de aktarabiliyor. Piyasaya ne zaman çıkacağı henüz belli olmayan (ben haberi yazarken belli değildi en azından) MobiUS'la birlikte ultrason cihazları da cebimize girdi sonunda. Bakalım daha neler göreceğiz.

WOW CATACLYSM MMO GAMING MOUSE

DEATHWİNG ELİNİZİN ALTINDA NEFES ALIYOR! -BURAK AKMENEK

KONU WORLD OF WARCRAFT OLDUĞUNDA dergide hiç şüphesiz iki otorite vardır. Birisi Can Arabacı, öteki de ben. Oyunun ilk gününden bu yana ara ara uzak kalsak da her seferinde vazgeçilmez bir sevgili gibi döndük ona. Steel Series'in World of Warcraft faresini ilk defa gördüğümüzde her ikimizin de gözü dönüverdi. Çünkü bu fare bir WoW oyuncusunu kendine aşık edecek derecede etkileyici bir tasarıma sahip. Tasarım o kadar güzel ki fareyi kullanmak yerine kıyamayıp bir çerçeve içerisinde duvara bile asabilirsiniz. Ama görev gereği tabii ki kullandık. Fare Deathwing'in zırhıyla kaplanmış. Altından ise sarı bir ışık verilmiş ve bu ışık zırhın aralıklarından sabit tekrarlarla süzülüp sonra tekrar kapanıyor. Yani resmen Deathwing elinizin altında nefes alıyor! Fareyi WoW oyuncularının tasarladığı son derece aşikar. Burada yalnızca estetik yapısından değil, kullanım kolaylığından da bahsediyorum.

Farenin üzerinde 14 tuş var. Yani tekerleği ve klasik sağ-sol tuşlarını çıkarırsak 11 adet ekstra tuştan bahsediyoruz. Genelde farelerde böyle ekstra tuşlar yerleştirildiğinde o fare kullanım kolaylığı bakımından anında çuvallar. Çünkü tasarımcılar o fazladan tuşlara nasıl basılacağından çok estetik olarak yerleşimine bakarlar. Oysa aslında o tuşlar işlevsizdir. Çünkü ya çok uzaktadırlar ve onlara basamazsınız ya da basmaya kalktığınızda kaza eseri diğer tuşlara tıklarsınız. Hatta daha da kötüsü, tuşa uzanmak için dönüp fareye bakmanız gerekir. Çünkü elinizin doğal konumuna uygun yerleştirilmemişlerdir. İşte bu sorun WoW: Cataclysm MMO Gaming Mouse'ta yok! 11 tuşa da fareye bakmadan kolayca ulaşıp basabiliyorsunuz. Üstelik fareyle gelen yazılımdan bunları değiştirebiliyorsunuz ve ayarları sürükle bırak yöntemiyle kolayca yapabildiğinizden bir süre sonra klavyede en sık kullandığınız tüm tuşları fareye atayıp tüm işlerinizi buradan yapar hale geliyorsunuz ki bu da özellikle PvP'de sizi korkunç hızlandırıyor.

PROFİLİNİZ FAREDE

İşin daha da güzeli, farenin yazılımıyla makrolama işlemlerinizi de yapabiliyorsunuz ve 10 adede kadar profil yaratabiliyorsunuz. Üstelik bu profiller farenin üzerindeki bellekte kalıyor! Yani götürüp başka yere kursanız da tekrar ayar yapmanız gerekmiyor. 16 milyon renk destekli fareye alışmak için bir iki saat harcamanız gerekebilir. Ben buna nazaran daha küçük bir fare kullandığımdan alışana kadar biraz hantal geldi ama Can çok daha kısa bir sürede uyum sağladı. Alışma konusu tamamen subjektif olduğundan bunu bir eksi olarak yazamayacağım ama tabii ki bu farenin bir FPS faresi olmadığı kesin. Zaten benim gibi daha küçük bir fare tercih edenler için Steel Series, WoW MMO Mouse Legendary Edition'ı yapmış. Bu aralar WoW'un launcher'ında bu farenin reklamını görüyorsunuz. Onu da incelemek kısmet olur inşallah.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4

Artılar: Muhteşem tasarım, çok kullanışlı yazılım, dahili bellek
Eksiler: Yok
Üretim: Steel Series, steelseries.com
İthalat: Despec Bilgisayar, www.despec.com.tr
Fiyat: 89 Euro + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ





MSI GT683R

AĞABEYİ KARDEŞİNİ ARATMIYOR -BURAK AKMENEK



BELKİ HATIRLARSINIZ, MSI GT680R'Yİ üç ay boyunca Organize Sanayi'nin girişinde ağırlamıştık. MSI sayesinde üç ay boyunca bu oyun canavarıyla dergide incelediğimiz tüm oyunları tek tek test edip sonuçlarını yazmıştık. Bu kez elimize onun bir üst modeli olan GT683R geçti. Tasarım olarak GT680R'yle aynı kasaya sahip olan ürün, tam olarak oyuncular için tasarlandığından oldukça havalı duruyor. O yüzden anlatmaya önce kasasından başlamak istiyorum.

İÇİNDE BİR ATEŞ YANIYOR SANKİ

MSI'ın arkasında beyaz aydınlatmalı bir logo, logonun oldukça altındaysa kapağın arkasını enine kesen, gene arkadan LED aydınlatmalı turuncu renkli bir çizik var. Siyahla kontrast yapan bu renk üst kapağın yan taraflarında da gene arkadan aydınlatmalı olarak kullanılıyor. Aynı aydınlatma kasanın altında ön tarafa doğru bulunan hava ızgaralarında da var. Böylece keskin kenarlı bu siyah kasa bir gelin gibi süsleniyor. Özellikle karanlık ortamlarda dizüstü bilgisayar kesinlikle göze batıyor. Kasanın siyah plastiğinin parlak olduğunu da belirteyim.

Arka tarafında bir adet D-Sub, ESATA, HDMI ve USB 2.0 yuvası, sol tarafında 2 adet USB 3.0 ve bir adet USB 2.0 yuvasının yanı sıra bir adet çoklu kart okuyucusu bulunuyor. Sağ tarafında ise ses ve mikrofon girişleriyle bir adet USB yuvası ve DVD yazıcısı var. Asıl şenlik ise ekranın hemen altında bulunan ve Turbo (tek tuşla hız aşırtma için), fan hızı artırma, Bluetooth ve kablosuz özelliklerini açma gibi işlere yarayan 8 adet ekstra tuş bulunuyor. Gene ekranın altında Dynaudio ses sistemiyle müthiş bir performans veren iki adet hoparlör var. Bu hoparlörler güçlü ses veriyor ve en yükse ayarda bile sesi patlatmıyorlar.

GÜÇLÜ DONANIM

MSI GT683R'nin ana motoru Intel Core i7-2630QM işlemcisi (2GHz, hız aşırtmayla 2.9GHz) ve bu padişahın baş vezirliğini de 1,5GB belleğiyle NVIDIA GTX 560M ekran kartı yapıyor. 12GB RAM ve 2x 750'lik, yani toplam 1,5GB'lık sabit diskler sistemi tamamlıyor. Tabii ki ekran 1920x1080 çözünülürlüğü destekliyor. Bu güçlü bombanın çok iyi bir masaüstü bilgisayarın yerine geçebileceği gün gibi aşikar. Ağırlığı yaklaşık 3.5kg olan MSI GT683R'yi nasıl taşıyacağınız konusunda kara kara düşünebilirsiniz. Çünkü yanında büyükçe bir adaptör de geliyor. Ama kutusunun içerisinden çıkan ve bizi bile kıskandıran taşıma çantasını görünce rahatlayabilirsiniz. Bu, son derece şık ve dizüstü bilgisayarı taşımayı çok kolaylaştıran bir sırt çantası ve çok kaliteli olduğundan emin olabilirsiniz.

Bir oyun bilgisayarını test ediyorsanız PC Mark, Far Cry 2, Crysis gibi benchmark yani standart performans testlerinden geçirmek tabii ki ilk yapılacak şeydir. Ama bu sonuçları tek başına vermek yerine toplu bir testte vermek en doğrusudur. Sonuçta hepimiz bu tabloları bir yerlerde saklamıyoruz veya onları okuduğumuzda bize çok bir şey ifade etmeyebilir. İşte bu yüzden biz de MSI'ı masaya koyup oyunlara yüklendik. Çünkü en güzel test gerçek hayatta yapılan testtir.

OYUN OYNAMAYA DOYAMADIK

Öncelikle nümerik klavyeyi de üstünde barındıran aletin klavyesine çok kolay alıştık. Kullanırken biraz takırdasa da bu bizi rahatsız etmedi. Zaten ses sisteminin gücünden dolayı bu çok kulağınıza çarpmıyor. Asıl kulağınıza çarpan şey sol taraftan cehennemî bir hava üfleyen fanın sesi olacaktır. Bu kadar güçlü oyun bilgisayarlarında bu sesi engellemenin tek yolu tüm sistemi SSD'lemek ki o zaman astronomik fiyatlar ödemeniz gerekecek. Zaten şimdiye kadar incelediğimiz tüm oyun dizüstü bilgisayarlarında bu fan sesini öyle ya da böyle duyduk. Yani gülün bu dikeninden kaçış yok.

İlk önce Diablo III'ün beta testine buradan devam ettik. Burada özellikle ses sistemi bizi bizden aldı diyebiliriz. Her şeyi açsak bile 30 FPS'nin altına hiç düşmedik. Ortalamamız 50 FPS'ydi. Diablo III üzerinde 1 saat harcadıktan sonra kendimizi oyunun büyüsünden kurtardık ve bu defa sistemi zorlayacağını hiç düşünemeyeceğiniz başka bir oyun açtık: Heroes VI. Özellikle dünya haritası ve savaşlarda oyun, sistemi yük altına alıyor. Burada da 40 FPS'nin altını görmedik ki her iki oyunda da her şeyi açmıştık. Sonra Battlefield 3'e geçtik ve tüm dergice orada kaldık. Zaten bu ay BF3'ten CoD MW3'e ve oradan da Skyrim ve Assassin's Creed'e transfer olacağımız belli. Bari açılışı buradan yapalım dedik. MSI'da çatır çatır BF3 oynadık. Yetmedi, bu kez dizüstünü bir harici monitöre bağladık. Oradan çok oyunculu ortamlara aktık. Lafı çok uzatmadan şunu söyleyeyim ki MSI GT683R'yle bu senenin ve muhtemelen önümüzdeki iki



Amazon, Yayınevlerini Kızdıracak

Amazon, birkaç ay önce firma dâhilinde çalışmaya başlayan Laurence Kirshbaum'un önderliğinde yayıncıları aradan çıkarıp, doğrudan yazarlarla anlaşmaya başladı. İlk olarak kişisel gelişim kitapları yazan Tim Ferris'e imza attıran Amazon, 800 bin dolara oyuncu ve yönetmen Penny Marshall'ın anılarını da satın almış. Yapılan açıklamaya göre güz döneminde, üzerinde Amazon etiketi bulunan tam 122 adet basılı ve e-kitap yayımlanacak. Şimdiye kadar herhangi bir yayıncı tarafından bir açıklama yapılmasa da, yayınevlerinin bu durumu pek de hoş karşılamayacağı kesin.



Aakash

HİNDİSTAN'IN UCUZ TABLETİ

Uzun zamandır hakkında yazılıp çizilen, Hindistan'ın ucuz tableti, "Aakash" (gökyüzü) ismiyle piyasaya çıkıyor (namı diğer Datawind Ubislate 7). Reuters'ın haberine göre öğrencilere 35$'a satılacak olan tablet, diğer kullanıcılar içinse kapıyı 60$'dan açacak. Beklenenin aksine (Linux) Android 2.2 Froyo işletim sistemiyle gelen Aakash, 366MHz'lik işlemci, 256MB bellek, 2GB dâhili hafıza ve 800x480 çözünürlük sunan 7" resistif dokunmatik ekrana sahip. Pil ömrü yalnızca 3 saat olan ve video konferans özelliğinin de olduğu belirtilen tablette Wi-Fi desteği, SD kart ve USB girişleri de var. Kısacası tam bir fiyat-performans canavarı kendisi (arkada aklından iPad, Galaxy Tab, Xoom gibi tabletleri geçirerek Aakash'e burun kıvıranlar gördüm de, yapmayın).



senenin tüm oyunlarını yüksek ve orta seviye ayarlarda rahatça oynayabilirsiniz. Sizi kesinlikle yolda bırakmayacaktır.

Biz Battlefield 3 şölenimize devam etmeden önce kapanışımızı da yapalım: Eğer çok şık görünen, kolayca taşınabilecek ve performansıyla sizi fazlasıyla tatmin edecek bir oyun bilgisayarı arıyorsanız MSI işte yapmış size getirmiş.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Yüksek performans, kaliteli ses, havalı tasarım
Eksiler: Çok ses çıkaran fan
Üretim: MSI, www.msi.com.tr
İthalat: Penta, www. penta.com.tr
Fiyat: 1725$ + KDV





Image Deblurring

Geçtiğimiz haftalarda Los Angeles'ta düzenlenen Adobe Max 2011
etkinliğinde, hâlâ beta aşamasında olan Image Deblurring özelliği ol-
dukça ilgi çekti. Photoshop'un bir sonraki sürümünde olup olmayacağı
kesinleşmeyen özellik, basitçe bulanık resim ve fotoğrafları netleş-
tirerek pırıl pırıl ediyor. Bulanık yazılarda da oldukça etkili çalışan
Image Deblurring, odak sorunu olan fotoğraflarda ise etkisiz kalıyor.
Sağlık olsun, ne diyelim (daha sağlıklı yorumlar yapmak isterdim de,
internette dolanan videonun kendisi bulanık olduğundan özelliğin ne
ölçüde çalıştığını kestiremedim valla oyungezerler).



Google Buzz Kapanıyor

Daha çok Twitter'a rakip olarak Google'ın 2010 Şubat'ında hayata geçirdiği projesi Buzz, şirketin diğer sosyal servislerini de (mikroblog sitesi Jaiku ve iGoogle'ın sosyal özellikleri) yanına alarak kapanıyor. Amaç, Google+ üzerinde yoğunlaşmak. Resmi blogunda yaptığı açıklamaya göre, sosyal olanlar haricinde Google Kod Arama Motoru, Google Araması için Üniversite Araştırma Programı servisleri ile Boutiques.com ve Like.com siteleri de son yolculuğuna uğurlanacaklar (bu iki sitenin ruhu, Google Product Search'te yaşamaya devam edecek). Yakın zamanda "Google+ Kapanıyor" haberi de yapmayalım da, başka bir şey istemiyorum (o kadar dosya konusu yaptık, yazıktır günahtır).

ASUS CROSSHAIR V FORMULA

ROG SERİSİ OLUNCA BAŞKA SÖZE GEREK KALMIYOR -BURAK AKMENEK

ASUS'UN SON ZAMANLARDA yazdığımız anakartlarından ödül vermediğimiz var mı artık hatırlamıyorum. Atölyenin kapısından içeriye giren her Rebuplic of Gamers serisi anakart, sanki doğuştan hakkıymış gibi "siz hiç rahatsız olmayın abiler" bakışlarıyla, yerimizden kalkmamıza bile fırsat vermeden raftan ödülünü alıp salına salına ön kapıdan çıkıp gitti neredeyse. Sırf bu durumu alışkanlık haline getirmesin diye bir yerlerinde hata bulmak için kalfayla ne kadar kafa patlatsak da ASUS'un bu serisine toz konduramıyoruz. Eh, kıllığına not kıracak halimiz de yok, mecbur katlanıyoruz şımarıklığına.

NE VAR NE YOK?

ASUS Crosshair Formula V, AMD AM3+ işlemcilerini destekleyen bir anakart. 3 adet PCIe X16 (çift X16 veya X16+X8+X8) , bir adet PCIe X16 (X4 modunda) yuvaya sahip. Yani bu anakartla NVDIA 3 Way SLI yada AMD 3 Way CrossfireX kurabilirsiniz. İşin Türkçesi üç ekran kartını birden, NVIDIA ya da AMD fark etmeksizin, bir arada kullanabilirsiniz! Daha en başından aparkatı vurup sizi nakavt ettim değil mi? Haydi yazı bitti toparlanın gidiyoruz! Şaka bir yana, üzerinde ses için bir adet Creative X-Fi Xtreme Fidelity ses çipinin de olduğunu da söylesem? Sanırım ondan geriye doğru saydırmaya başlayabilirim. Anakartın diğer özellikleri her yüksek seviyedeki ROG anakartta olduğunu gibi çeşitli kombinasyonlarda RAID yapabileceğiniz sabit disk desteği, iki adet PCI yuvası (birisi X1), anakart üstünde açma, hız aşırtma ve reset tuşları gibi özellikler. Bunları sıradan özelliklermiş gibi yazıyorum ben ama incelediğimiz anakartın araçlar sınıfında bir Lamborghini'ye denk geldiği düşünülürse hani öyle bir arabada standart ne varsa onu sayıyorum gibi düşünün siz. Bu arada benim bir anakartta özellikle dikkat ettiğim USB yuvası sayısının burada abardığını, 4'ü arkada ikisi anakartın üzerinde olmak üzere 6 adet USB 3.0 ve 8'i arkada 4'ü anakart üzerinde olmak üzere 12 adet USB 2.0 bulunduğunu da belirteyim.

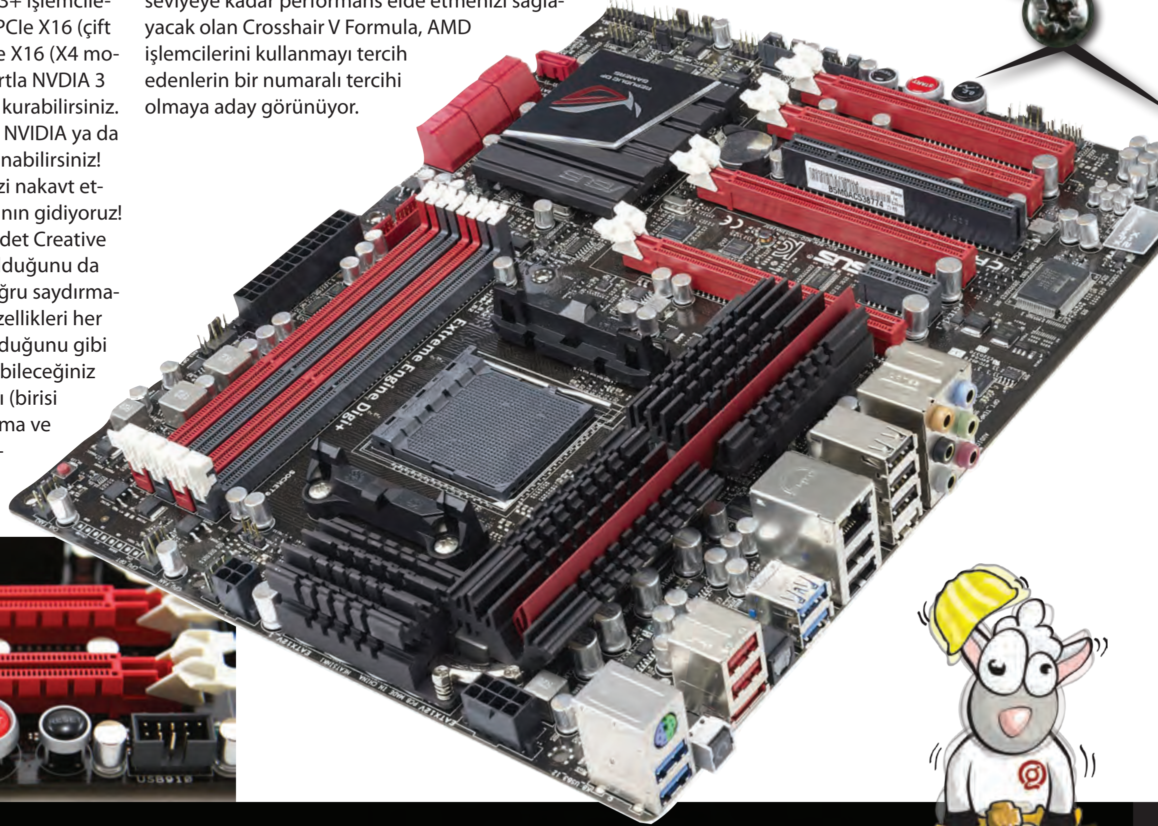
GELELİM SONUCA

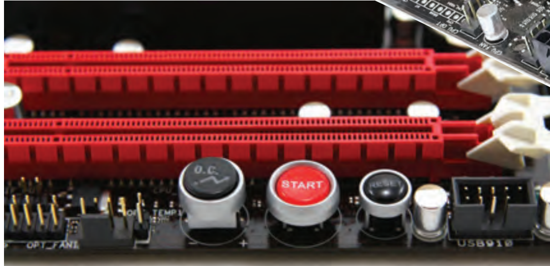
AMD'nin en sevdiğimiz özelliği olan geniş işlemci uyumluluğu sayesinde bu anakartla başka bir parça değişikliğine gitmeye ihtiyaç duymadan tüm sisteminizi terfi ettirebilirsiniz. Elinizdeki mevcut tüm donanımdan hız aşırtmayla en üst seviyeye kadar performans elde etmenizi sağlayacak olan Crosshair V Formula, AMD işlemcilerini kullanmayı tercih edenlerin bir numaralı tercihi olmaya aday görünüyor.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Eksiksiz tasarım, çoklu GPU desteği.
Eksiler: Yok
Üretim: ASUS, www.asus.com.tr
İthalat: Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Çizgi Elektronik www.cisgi.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Fiyat: 290$ + KDV







Vertu Constellation T

UZUN ZAMAN OLDU...

...lüks telefonlara haberlerimizde yer vermeyeli. Ama Vertu Constellation T, diğerleri gibi gösteriş budalası bir telefon değil. Hem dokunmatik, hem de özelleştirilmiş bir Symbian Anna ya da Belle ile geliyor (Nokia, Symbian'a lüks bir ev almış anlayacağınız). 640x360 çözünürlük sunan 3.5"lik kapasitif AMOLED ekran, HSPA+ bağlantı özelliği, çift LED flaşlı 8MP kamera ve 32GB dahili hafıza... Bu aralar piyasaya çıkacak olan telefonun teknik özellikleri hiç de fena durmuyor. Özellikle bu özellikleri bir Vertu kasası içerisinde gördükten sonra fiyatını araştırmaya tenezzül bile etmedim desem bana kızmazsınız değil mi? Kızmayın.



Meltemi OS

HER YER İŞLETİM SİSTEMİ OLDU

Symbian, Bada, Tizen, MeeGo, webOS, Android, iOS... Kimisi tam gaz yoluna devam ediyor, kimisinin geleceği belli değil, kimisi kendi halinde takılıyor. Ama bir gerçek var ki her yer mobil işletim sistemi doldu. Ve bu kadarı bize yetmiyormuş gibi yeni birinin daha ekleneceği açıklandı Nokia tarafından; Meltemi OS. İsmi bildiğimiz Meltem'den gelen Linux tabanlı işletim sistemi, giriş seviyesindeki telefonlar için geliştiriliyor Wall Street Journal haberine göre. Şimdilik hakkında başka da bir şeycik yok. Takipteyiz.



Android 4.0 Ice Cream Sandwich

Google Android'in son sürümü 4.0 Ice Cream Sandwich, Hong Kong'da düzenlenen bir etkinlikle tanıtıldı. Pek çok yenilikle gelen işletim sisteminin en büyük özelliği, tabletler ve telefonlar arasındaki Android ayrımını ortadan kaldırıyor olması. Bildirim çubuğunda yapılan iyileştirmeler, hangi uygulamanın ne kadar veri harcadığını gösteren ve uygulamalara kota koymamıza izin veren "Data Usage", screenshot ve NFC özellikleri de cabası. NFC kullanarak iki telefon arası veri transferine olanak sunan Android Beam özelliğini de atlamayalım. Güçlenen web tarayıcısı, 16'ya kadar sekme açmamıza ve dilediğimiz sayfayı kaydetmemize izin veriyor artık. Jest hareketleri eklenen ve arayüzü değişen GMail ile, 30 günlük e-postalarımızı saklayabiliyoruz. Hızı artırılan kamera, ekran üzerinden dijital zoom yapmamıza izin veriyor. 1080p video çekerken de zoom yapabiliyor, ekran görüntüsü alabiliyoruz. Anlık efektlerle güzelleştirdiğimiz fotoğraflarımızı tek dokunmayla sosyal paylaşım sitelerine aktarıp galerimizde "Albüm", "Konum" ve "Etiketlenen Arkadaşlar" gibi seçeneklerle gruplayabildiğimizi de belirteyim son olarak (yer darlığından dolayı vermeye başladığım hızlandırılmış Android 4.0 Ice Cream Sandwich kursuna hoş geldiniz oyungezerler).

ASUS ET2410

NEDEN DOKUNMATİK EKRAN KULLANMALIYIM SORUSUNUN CEVABI -BURAK AKMENEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

HEPSİ BİR ARADA PC'LER ve dizüstü bilgisayarların fiyatları gün gelecek öyle bir seviyeye inecek ki yeni bir bilgisayar toplamanın bunlardan bir tanesiyle aynı paraya geleceğini göreceğiz. İşte o zaman sıfırdan bir PC toplamak veya bazı parçaları yenilemek yerine hop diye hazırını alacağız ve geri kalanıyla uğraşmayacağız. Tabii bu bahsettiğim "biz"in içine SLI yapayım, SSD takayım, altıncı sabit diski de şuradan iliştireyim gibi şeylerle uğraşmayan "bizler" dahil değil. ASUS'un ET2410'u aslında uygun fiyatı ve son derece pratik kullanımıyla bu gelişimin ilk örneklerinden diyebiliriz.



BİR ALIŞTIN MI GERİYE DÖNEMİYORSUN

ET2410, Intel Core i5 2.5GHz işlemcisi, 6GB 1333MHz DDR3 RAM'leri, 1TB'lık 7200RPM'lik sabit diski ve en önemlisi NVIDIA GeForce GT540M ekran kartıyla oldukça güçlü bir makine. 23.6" lik dokunmatik LED aydınlatmalı LCD monitörü ise herkesi tatmin edecek kadar büyük. Bu bileşenleriyle her türlü oyunun altından rahatlıkla kalkabiliyor. Üstelik üzerindeki iki adet HDMI'dan birisine teste gelen başka bir 23.6" lik monitörü bağlayıp tadını öyle çıkardık. Destek ayağı yukarı/aşağı ayar yapmaya izin vermediğinden tam yan yana hizalayamasak da iki monitörde birden çalışmak büyük bir keyifti. HDMI yuvalarının yanısıra ürünün üzerinde iki adet USB 3.0 ve üç adet USB 2.0 girişleri, bir adet eSATA/USB kombo çıkışı, ve D-Sub çıkışı bulunuyor. Bellek kartı okuyucusu, entegre TV alıcısı, web kamerası ve Blu-Ray yazıcısı da ürünün lüks kısımları. Kablolu ve kablosuz ağ adaptörlerini saymıyoruz bile. Yani neye ihtiyacınız varsa ASUS hepsini tek bir PC'de toplamış. 2 X 3W'lık hoparlörleri etrafı inletecek kadar güçlü. Oyun oynarken bunlara destek hoparlörler takmak isteyebilirsiniz ama şu haliyle de gayet net bir performans veriyorlar. Tüm bu bileşenler, 10.8kg ağırlığındaki PC'yi masaya bir defa koyduktan sonra bir daha kaldırmayacağınız anlamına geliyor. Destek ayağı ET2410'u güvenle sabitliyor.

DOKUNARAK OYUN OYNAMAK

Bu tip ürünlerin rakiplerinden farkı içerisindeki yazılımları oluyor. ASUS'un kendi yazılımları hem multimedya hem de oyun için son derece tatmin edici özelliklere sahip. Ürünle beraber gelen *Plants Vs. Zombies*'i dokunarak oynamanın tadına vardıktan sonra bir daha fareyle oynamak istemeyeceğinize eminiz. Kutusunun içerisinden çıkan kablosuz klavye ve fare aynı Bluetooth vericiyi kullanıyor. Bu verici entegre olmadığından ister istemez bir adet USB yuvasını işgal ediyor. Fakat küçük olduklarından masada yer kaplamıyorlar. Zaten destek ayağı da yer kaplamadığından PC'yi masanıza koyduğunuzda size gayet bol alan kalıyor. En çok kullanılan yuvalar monitörün sol ve sağ yanlarına yerleştirilmiş. Ayar tuşları ise dokunmatik ve monitörün sağ ön tarafından bulunduğundan sorunsuzca kullanılabiliyor. Kullanırken ekranın hassasiyetinden özellikle çok memnun kaldık. Parmaklarınızla vurmak zorunda kalmadan, gerçekten dokunarak kolayca kullanabiliyorsunuz. ASUS hem performans hem de kullanım açısından örnek bir cihaza imza atmış.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★

Artılar: Güçlü donanım, kolay kullanım.
Eksiler: Yok
Üretim: ASUS, www.asus.com.tr
İthalat: Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi http://www.bogazici.com.tr/
Fiyat: 1350$ + KDV

ESKİCİ GELDİ HAANIIM!

-MERT YİĞİT DOĞRU-*BURAK AKMENEK*

Evimizde hâlâ kullandığımız ya da emekliye ayırarak rafa kaldırdığımız (fakat zaman zaman geçmişi yâd etmek için çıkarıp kurcaladığımız) türlü türlü elektronik cihaz Post Mortem köşesinin konuğu oldu bugüne kadar. Bu ay çerçeveyi biraz daha genişleterek, yerini yeni teknolojilere bırakmış eski, geleneksel teknolojilere bakalım dedik. Eminiz ki bu saydıklarımızdan biri ya da birkaçı sizin evinizde de hâlâ duruyordur (bu kadar da iddialıyız bakın). Başlayalım mı o zaman?



TÜPLÜ TELEVİZYON

En büyük kozumu en baştan oynuyorum: Tüplü televizyonlar! Örneğin bizim evde biri 70, diğer 35 ekran olmak üzere iki tane var bu tombiklerden. İkisi de hâlâ faal durumda ve bugüne kadar evde kimsenin "Bu televizyon da bize yetmemeye başladı artık" falan dediğini duymadım açıkçası. Herkes halinden memnun yani sizin anlayacağınız (eminim büyük çoğunuzun evinde de durum böyledir). Alman fizikçi Ferdinand Braun, 1897'de CRT teknolojisinin temellerini atarken işin bu noktaya geleceğini hiç düşünmemiştir herhalde (bakmayın öyle, ben de yeni tanıştım kendisiyle. Kaynak Wikipedia). İnternetin yaygınlaşmasından sonra durum biraz değişse de, hâlâ öğrenci evlerinin vazgeçilmezlerinden biri olduğunu da söylemeye gerek yok tüplü televizyonun. Kısacası çoğu evde görevini layığıyla yerine getiren en eski cihazlardan biridir CRT teknolojisiyle üretilen televizyonlar. Hayır bozulmuyor da arkadaş! Ben kendimi bildim bileli iki televizyon da evde durur, daha tek bir sorun çıkardıklarını görmedim (CRT demişken, monitörleri de es geçmemek lâzım elbette. Ama ilk Post Mortem'de yazdığımdan dolayı girmedim o konuya). *Mert'in nesli tak fişe çalıştır, uzaktan kumandaya bas kanal değiştir dönemini bilir. Oysa benim küçüklüğümde siyah beyaz televizyonlar vardı. Bunları açmadan önce regülatör denilen, ayakkabı kutusu büyüklüğünde başka bir alet açılırdı. Tabii ki uzaktan kumanda olarak bendeniz "git oğlum şu kanala bas" şeklinde kullanılırdım.*



RADYOLU KASETÇALAR

Taşınırken bir yerlere depilen, yanılmıyorsam "Toshiba" marka bir radyolu kasetçalarımız var hâlâ. Gri renkte, mantığını hâlâ çözemediğim analog radyoya, iki adet kaset yuvasına ve gövdeden ayrılabilir stereo hoparlörlere sahip. Küçükken kurcalayarak az bozmamıştım. Kaç orijinal kaset de, radyodan yaptığım kayıtlarla helâk oldu. Hey gidi günler... "Sadece biz mi saklıyoruz acaba bunu?" düşüncesiyle bazı arkadaşlarıma "Eski radyolu kasetçalarınız duruyor mu?" sorusunu yönelttiğimde, aldığım cevap pek de işime yaramadı: "Hayırdır, neden soruyorsun?" Neyse, bu safhayı geçtikten sonra öğrendiklerime biraz şaşırdım açıkçası. Beklediğimden fazla kişinin evinde bulunuyormuş çünkü. Kimisi vitrine nostaljik eşya niyetine, kimisi de bizim gibi "rafa" kaldırmış ama. Kullanan yok yani pek. Teknolojinin bu kadar suyunun çıkmadığı zamanlardan kalma bir hatıra olarak duruyor kısacası radyolu kasetçalarlar (müzik setlerinden bahsetmiyorum bu arada, görseldeki gibi ufak radyolu kasetçalarlardan bahsediyorum). *Benim gençliğim bunlarla geçti be! Müzik listesi yapıp kasetçiye gidip onu doldurtmak, kasede kayıt yapıp hoşlandığın kıza vermek, iki teybi hoparlörden dip dibe koyup birisinin kayıt kısmından kaset kopyalamak, metal kaset gibi şeyleri ne bileceksin sen tabii. Ben hâlâ tüm kasetlerimi saklıyorum ve bir gün onları MP3 yapma hayali taşıyorum da 250 kasetle bir türlü uğraşamıyorum o ayrı.*



VHS VİDEO OYNATICI

İşte bir diğer nostalji kokan elektronik cihaz. Şimdilerde bilgisayarlarımız sağolsun sayısız video izleme seçeneğimiz var. Ama eskiden öyle miydi ya? VHS kasetler vardı sadece, kiralar kiralar izlerdik (ne alakaysa, Arnold Schwarzenegger'in "Anaokulu Polisi" filminin VHS kaseti vardı bizde). Televizyon yayınını boş kasetlere kaydederdik. BluRay diskler değil, VHS kasetler doldururdu mağazalardaki film raflarını. Bizdeki sapasağlam video oynatıcı, temizliğin birinde "Ne gereği var yeaa?" nidaları eşliğinde hunharca katledilse de, bazı akrabaların ve arkadaşların evinde hâlâ televizyonun (ve genelde bir DVD oynatıcının) altında bulunduğunu öğrendiğimden rahatlıkla VHS video oynatıcıları da yazıyorum buraya. VHS kasetten film izleme furyasını sonundan yakalasam da hâlâ özlemle anarım. Eğer sizde de bu cihazdan varsa, gözünüz gibi bakın benden söylemesi. Bizde olduğu gibi, boş bir anınıza getirip çöpe yollamasınlar güzelim cihazı. *VHS pahalıydı, o yüzden bizde beta vardı ühühü.*

ÇEVİRMELİ TELEFON

Bir diğer favorim... Hâlâ faal olarak kullanıldığı bir ev bildiğimden gönül rahatlığıyla yazıyorum buraya (Türkiye'de sadece anneannemlerde yok ya bundan?). Telefonun üstünde dönebilen bir çember, çemberin etrafındaysa sayılar vardır. Numarayı çevirmek için, girmek istediğiniz numaraya denk gelen boşluğa parmağınızı takar ve saat yönünde en sona kadar çevirirsiniz. Her sayı için aynı işlemi tekrarlamak, sabırlı olmayı gerektirir. Son aranan numarayı bir daha aramak gibi seçenekleri de yoktur, delikanlı telefondur (bu da ne demekse?). Ahizesi epey ağır olmakla birlikte, bir çaldı mı ortalığı inletecek kadar da güçlüdür sesi. Şu sıralar çeşitli uygulama ve zil sesleriyle yeni nesil telefonlarda ruhu yaşatılmaya çalışılsa da, imkanı yok. Tek kusuru, bir zamanlar Tolga Abi'nin sunduğu Hugo'yu oynatamamasıdır...*Ben bir kusurunu daha ekleyeyim o zaman. Yanlış numara çevirdin mi bittin demektir. Düşün mesela. Numaranın tüm hanelerini çevirmişsin ama son rakamda yanlış yapmışsın. Hele bir de 0,9,8 gibi dönmesi on saniye süren bir rakam çevirdiğini düşün! Haydi bakalım en baştan çileye geri dönüş. Çok yaptım bilirim. Ha bir de helezon kablosu bir dolandı mı, uğraş dur.*



Mert, bu ay Post Mortemin çoğunu sen yazdın ama okurken fark ettim ki ben daha bu yaştan antika olmuşum yav!

GRAMOFON/PİKAP

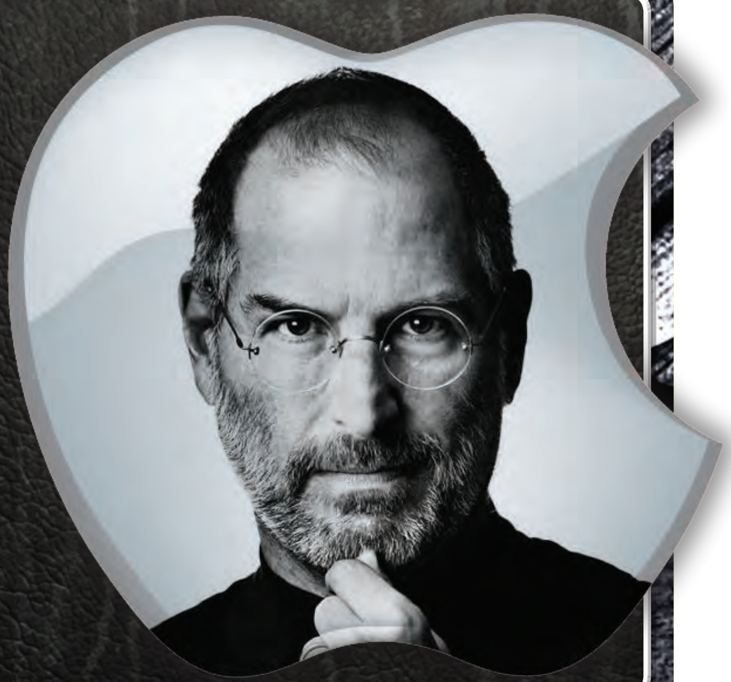
Post Mortem'e uygun bir ürün olup olmadığını çok düşündüğüm gramofon ve pikapların, aradığım tüm özelliklere sahip olduğunu görünce listeye ekleyiverdim. 1887'de Emil Berliner isimli Alman mucidin patentini aldığı teknolojiyi kullanan gramofon ve pikaplar (ama geçmişi Thomas Edison'a kadar uzanıyormuş, Wikipedia'nın yalancısıyım), çağımızda pek çok yerde bir keyif veya süs aracı olarak kullanılmaya devam ediyor (belgesel sunar gibi hissetim bir an kendimi). Taş plağın hışırtılı muazzam sesini bir kez tadanların, dijital ses dosyalarına ve CD'lere bir daha dönmek istemediği söylenir. Ben dinlemediğim için bu konu hakkında bir yorum yapamasam da, okuduğum ve duyduğum yorumlar bu söylemi destekler nitelikte (bu arada abimle biz de ne zamandır ikinci el bir radyolu pikap almayı düşünüyoruz ama hep araya bir şeyler giriyor). Çok fazla aşina olduğum cihazlar olmadığından, haklarında daha fazla ahkâm kesmeden ve herhangi bir pot kırmadan bu noktada susuyorum izninizle. *O zaman ben yazayım Kalfacım. Ben plaklarla büyüdüm. O yüzden Nilüfer'e aşığımdır mesela. Sezen Aksu'yu, Barış Manço'yu hatta Tom Jones'u ilk plaktan dinledim ben. Ses kalitesi çok daha yüksektir plağın. Hâlâ yazlıkta pikabımız ve bir sürü plağımız duruyor. Hatta inanmazsın Blind Guardian ve Queen plaklarım bile var.*

EKİM'DE APPLE'DA...

-HAKAN ÖZGÜL

Geçtiğimiz aya sadece Apple için değil, tüm teknoloji dünyası için sarsıcı bir haberle başladık. Hastalığı nedeniyle önceki ay Apple'ın CEO'luğunu bırakan Steve Jobs, 5 Ekim günü hayata gözlerini yumdu. O günlerde özellikle internette esen yas havasından muhakkak nasibinizi almışsınızdır, üstüne söyleyecek fazla bir şeyimiz yok. Jobs'u saygıyla anıyoruz.

Diğer yandan bu ölüm haberi şüphesiz Apple'da işlerin durması anlamına gelmiyordu. Birbiri ardına iOS 5, iPhone 4S ve onunla birlikte gelip anında fenomene dönüşen Siri haberleri patlatıldı. Biz de Apple için her zamankinden uzun ve baş döndürücü geçen Ekim ayının gelişmelerini bu iki sayfada toparlamaya karar verdik.



iOS5

NİHAYET GELDİ, HOŞ GELDİ!

Aylarca uzaktan gösterildikten sonra nihayet iOS5 indirilmeye hazır. Geçtiğimiz yılın büyük güncellemesinin (iOS4) aksine iOS5 getirdikleri bakımından 2009'da çıkan iPhone OS 3'e çok benziyor. iOS5'e getirilen yeni ve geliştirmiş özelliklerle iPhone, iPod Touch ve iPad her zamankinden daha kullanışlı hale geliyor: Yeniden tasarlanmış bildirimler, iMessage, Twitter, yeni eşleştirme seçenekleri, iCloud ve daha birçok yeni özellik getiren iOS5'in Apple tarafından en büyük güncelleme olarak tanıtıldığını da unutmayalım.

iOS4 kullanıcılarının *Doodle Jump* rekor denemelerini ziyan eden bildirimler, iOS5'te yerini daha basit ve kullanıcıyı engellemeyenlere bırakmış. Ekranın üstünde oldukça güzel bir animasyonla çıkan yeni bildirimler, üzerine tıklamazsanız üç saniye içinde ortadan kayboluyor. Artık bildirimlerinizin kaydını da tutan iOS5 bildirim merkezi, kullanışlı arayüzüyle bunları kolaylıkla görebilmenizi sağlıyor.

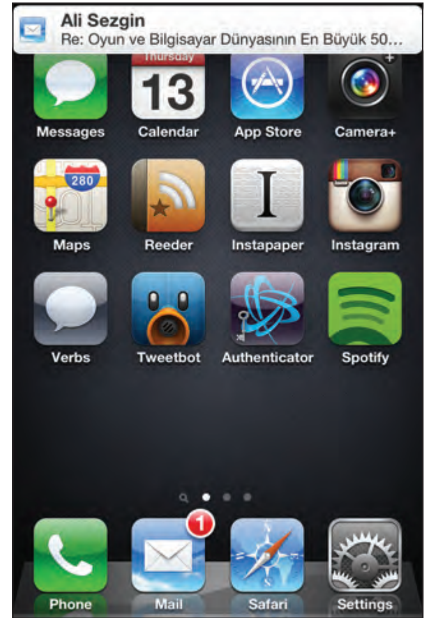
Eşleştirme yaparken (sync) iOS aygıtınızın kilitlenmesi size de bana yaptığı gibi çok çektirdiyse yeni eşleştirme sistemi ile tanışın. Artık eşleştirmeleriniz iPhone'unuzu aptal etmiyor. iOS5 ile kablosuz ağınız üzerinden eşleştirme yapabiliyorsunuz ancak hâlâ bu eşleştirme bir şekilde telefonunuzun şarj olmasını gerektiriyor.

Ayrıca iCloud'la birlikte iOS aygıtlarınızın iTunes'e karşı bağımsızlığını ilan ettiğini söyleyebiliriz. Artık siz isterseniz iOS aygıtlarınız yedekleme dosyalarını iCloud bünyesinde saklayarak internet bağlantısı olan her yerde iOS aygıtlarınızı eşleştirmeye alabiliyor. iCloud bünyesinde e-mail, rehber, takvim, hatırlatma, yer imleri, notlarınız ve App ayarlarınız saklanıyor. Böylece örneğin iPad rehberine eklediğiniz yeni bir kişi gerçek zamanlı olarak iPhone rehberinde de erişilebilir oluyor. Aynı şekilde, iPhone'da kullandığınız Facebook App'ını iPad'e yüklediğinizde hesabınıza giriş yapmadan direkt erişiminize sunuluyor.

Bütün bunların dışında *Photo Steam* adı verilen iCloud hizmeti ile iOS veya Mac bünyesine bulunan son bir ayda çekilmiş en fazla 1000 fotoğrafı diğer aygıtlarınızla gerçek zamanlı paylaşıma açıyor. Kısacası dışarıda iPhone'la çektiğiniz fotoğrafı eve geldiğinizde iPad'de anında görebiliyorsunuz.

iCloud, güncel bir iOS aygıtı veya MacOS X Lion yüklü Mac sahibi herkese bedava olarak sunuluyor ve icloud.com adresinden web arayüzüne erişilebiliyor. Bu adresten iCloud ile birlikte verilen @me.com mail adresinize de ulaşabilirsiniz.

iMessage ile iOS kullanıcıları kablosuz ağ veya 3G üzerinden ücretsiz mesajlaşabilecekleri Blackberry Messenger tarzı bir hizmete kavuşuyor. Bugüne kadar sadece iPhone'da bulunan Message App'ı iPad ve iPod Touch'ta da kendine yer buluyor. Message App'ı eğer mesaj göndermek istediğiniz kişinin iOS kullandığını tespit ederse mesajınızı iMessage üzerinden gönderiyor. Bu sistemi ayırmak için iOS artık SMS'leri yeşil, iMessage'leri mavi olarak gösteriyor. Böylece mesajı atmadan önce hangi servisi kullandığınızı kolaylıkla görebiliyorsunuz.





iDetaylar

 Artık iOS üzerinden mail veye SMS atar gibi Tweet atabiliyoruz. Mesaj, mail uyarı seslerini değiştirebiliyoruz. Mesaj kısayolları oluşturabiliyoruz. Titreşimleri özelleştirebiliyoruz, hatta istersek kendi titreşimlerimizi telefon üzerinde yaratabiliyoruz. Telefon kilitliyken Home tuşuna iki kere basarak kamera kısayolunu kullanabiliyoruz. Ses tuşlarından (veya kulaklıktaki) +'yı kullanarak fotoğraf çekebiliyoruz. Fotoğraf App'ında kendi albümlerimizi telefon içinde yaratabiliyoruz. iPad kullanıcıları artık Safari'de sekme kullanabiliyor. Reading List ile daha sonra okumak isteyeceğiniz makaleleri saklayabiliyorsunuz. Hava durumu App'ı artık saat saat hava durumunu gösterebiliyor. Mail App'ında artık kalın, italik veya altı çizili yazı yazabiliyorsunuz. iPad kullanıcıları klavyeyi ikiye bölerek iPad'i tutarken başparmakla klavye kullanabiliyor.



iPhone 4S

BU SENE 5'E GEÇMEYİ BEKLERKEN SINIFTA KALDIK





Aslında şaşıracak bir şey yok. iPhone 4'ün çıkmasının üzerinden 18 ay geçmişti ve sektörde ilk defa bu kadar maliyetli bir telefon, rakiplerinin aynı dönemde piyasaya sürdüğü tüm alternatiflere rağmen hâlâ deli gibi satmaya devam ediyordu. Hal böyleyken Apple ne diye iPhone 4'ü "eskimiş teknoloji" ilan edecek yeni bir telefona geçecekti ki? Ya da Apple hangi ürününün tasarımını sadece 1,5 sene kullanmıştı? Bu soruların cevabını bilenler için iPhone 4S bir hayal kırıklığı değil, bir Apple gerçeği olarak çıkageldi.

iPhone 4S, her şeyiyle iPhone 3GS güncellemesini örnek alan bir ürün geliştirmesi. Daha hızlı işlemci, daha kaliteli kamera ve yeni bir iOS sürümü… ve Siri. -Siri, buralarda senden bahsettiğim bir kutu olacaktı, arar mısın benim için?

iPad 2'de kullanılan çift çekirdekli Apple A5 işlemcisini kullanan iPhone 4S, grafik işlemlerinde iPhone 4'e göre yaklaşık yedi kat daha iyi performans veriyor. Aynı zamanda çift çekirdek mimarisinin kullanımı telefonun pil ömrünü yaklaşık bir saat artırıyor. Buna karşılık iPhone 4S de, tıpkı iPhone 4 gibi 512MB RAM kullanıyor. Apple bu konuya daha önce hiç eğilmemişti ama aynı dönemde Microsoft'un Windows 8 geliştirme blogunda yayınlanan bir yazıda, RAM'in sürekli olarak çalıştığı için pil ömrüne direkt etki ettiği belirtiliyordu. Anlaşılan o ki Apple, iPhone 4S'le değiştirmediği bataryanın ömrünü kısaltmak istememiş.

Apple, iPhone 4S sunumunda kamera konusuna ciddi biçimde önem verdiğini tekrar gösterdi. Daha önce Sony'den sızan bilgilerin ışığında iPhone 4S'in Sony tarafından üretilmiş 8 megapiksel bir kamera sensörü kullandığı doğrulandı. Bu sensörle beraber mercek sistemini de değiştiren Apple, sensörün daha fazla ışık almasını sağlayacak değişikliklere giderek gece çekimleri ve hareketli çekimleri yakalamayı kolaylaştırmış. iPhone 4S'le çekeceğiniz bir fotoğraf 3264 × 2448 çözünürlüğe sahip ve yaklaşık 2.6MB yer tutuyor. Bu iPhone 4'ün 2592 x 1936 çözünürlük ve 1.8MB'lik değerlerine göre neredeyse kapladığı yer bakımından %50 bir artış demek. iPhone 4S, 16GB, 32GB ve yeni 64GB opsiyonuyla beraber satışa sunulurken, iPhone 4 ve iPhone 3GS artık hayatlarına 8GB'lik versiyonlarıyla devam edecek.

Peki bundan sonraki adım? En büyük ve kolay tahmin bundan sonra iPhone serisinin her sene güncellenmeyeceği olacaktır. iPhone 4 ve iPhone 4S serisinin güncellenme aralığı 18 ay gibi sağlıklı bir süre. Özellikle Apple'ın iPhone 4/4S mimarisinin bir 4G/LTE bileşenine sahip olamayacağını bildirmesi bu yüzden önemli çünkü aynı tasarımda bir iPhone 4GS gelemeyecekse, muhtemelen iPhone 6'yı 2013 Haziran'ında görebiliriz. Ancak 2012'de bir iPhone göreceğimizi hiç zannetmiyorum. 2012, Apple için Retina Display sahibi bir iPad 3'e ve muhtemelen yepyeni bir ürüne gebe.

Akıl fikir kumkuması: Siri

TONY STARK VE JARVIS Mİ? CHELL VE GLADOS MU?

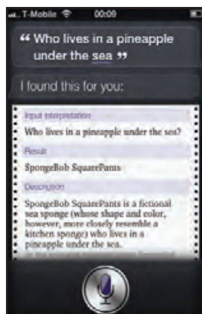
Siri, göstere göstere gelmesine rağmen o kadar iPhone 5 yaygarası arasında bir sürpriz olarak algılanmayı başardı. Başta kimsenin dikkatini çekmeyen, ancak yakında büyük yaygara kopartacak bir sesli komut canavarı kendisi, tanıştınız mı?

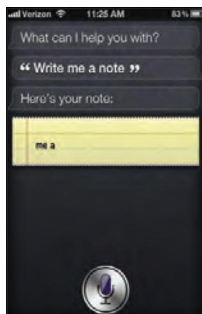
Aslında Siri ismini Apple ilk kez kullanmıyor. Siri, aynı isimde bir firma olarak 2010 başında iOS için çıkartılan sesli komut yazılımı ile adını duyurmuş, App çıktıktan birkaç ay sonra Apple tarafından satın alınmış ve daha sonra sesi soluğu çıkmaz olmuştu. Aynı sene Steve Jobs bir mülakatta Siri'nin "sesli komut işinde değil, yapay zekâ işinde" olduğunu söylemişti.

Siri belli ses komutları yerine söylediğiniz her şeyi algılayabilecek kadar yetenekli bir yapay zekâ. Örneğin Siri'ye "Yangın var!" dediğinizde, kendisi hemen itfaiyeyi arayabilir ama o panik içinde doğru kelimeleri hatırlamak zorunda değilsiniz: "Ev yanıyor, birisini ara!" dediğinizde de Siri yine itfaiyeyi arayacaktır. Ayrıca Siri kendini sizin tercihlerinize göre özelleştirebiliyor. Örneğin "Ahmet'e mesaj at" dediğinizde iMessage veya SMS tercihi yapması gerekiyorsa bunu size soracaktır ama siz "Bundan sonra Ahmet'e sadece iMessage ile ulaş" derseniz bunu hatırlayacak ve o soruyu bir daha sormayacaktır.

Kötü haber ise Siri'nin şimdilik sadece İngilizce, Almanca ve Fransızcayı anlayabiliyor olması. Tabii ki üstündeki beta etiketini attığında Türkçe dahil birçok dile daha destek gelecek. Sonrası da ver elini dünya hakimiyeti…









Siri'yeLogin

Ben: Siri, open the pod bay doors!
Siri: We intelligent agents will never live that one down, apperently.

Ben: Hayatın anlamı nedir?
Siri: Bilmiyorum ama sanırım onun için bir App var.

Ben: Siri, hayatın anlamı nedir?
Siri: İnsanlara iyi davran, çok yağlı yeme. Arada sırada iyi bir kitap oku.

Siri: Nasıl yardımcı olabilirim?
Ben: En iyi iPhone duvar kağıdı hangisi?
Siri: Dalga geçiyorsun, di mi?

Ben: HAL9000'i biliyor musun?
Siri: HAL9000'e ne olduğunu herkes biliyor. Bunu konuşmayalım derim.
Siri: Ama illa ısrar ediyorsan {Web'de HAL9000'i aratır}

Ben: Şu an üstüne ne var?
Siri: Alüminyumla güçlendirilmiş cam ve paslanmaz çelik. Güzel di mi?

Ben: Evlen benimle.
Siri: Son kullanıcı sözleşmem evliliği kapsamıyor. Üzgünüm.

Siri: Nasıl yardımcı olabilirim?
Ben: Nerede yaşıyorsun?
Siri: Hakan, ben buradayım.
Ben: Sen neredesin Siri?
Siri: Sen neredeysen ben oradayım.
Ben: Seni göremiyorum.
Siri: Ne, göremiyor musun?



Pencere açıldı, ucundan…

SELEFİNDEN NE KADAR İYİ? İŞTE İLK İZLENİMLERİMİZ -BURAK AKMENEK

WINDOWS 8'İN GELİŞTİRİCİLER için herkese açılan ön sürümünü test makinemize kurduğumuzda böyle bir sürprizle karşılaşacağımızı hiç ummuyorduk. Tamam, yeni Windows'un özellikle mobil platformlar, yani tablet, cep telefonu ve dokunmatik PC'ler için üretildiğini biliyoruz. Ama en azından "masaüstü" diye bir kavramı yıllardır kullanmaya alışan biz naçizane kullanıcılarını bu kadar şaşırtmasını beklemiyorduk.

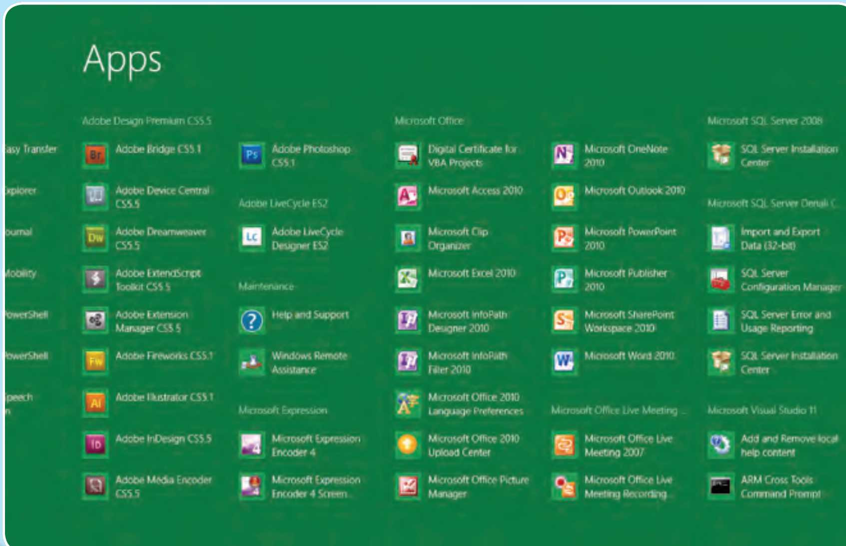
Sanki bir melez işletim sistemiyle karşı karşıyayız. Bir tarafta daha cilalanmış, fakat Başlat menüsü olmayan bir masaüstü var. Öteki taraftaysa Metro adı verilen, tıpkı Android veya iOS'li cihazlardaki gibi özelleştirilebilen ve gidip Windows Mağazası'ndan çevrimiçi olarak dilediğimiz uygulamayı alıp kurabileceğimiz başka bir dünya bulunuyor.

METRO YOLCULUĞU

Microsoft'un önceden başka mobil platformlarda da kullandığı Metro arayüzü, bu yeni Windows'un temel bir parçası haline gelmiş. Sisteminiz bu şekilde açılıyor ve ancak arabirimdeki Başlat'a bastığınızda o alıştığınız masaüstüne geri dönüyorsunuz.

Metro'da her şey sade ve düz. Windows Gezgini mesela File, Home, Share, View ve Manage seçenekleri dışında bir şey sunmuyor. Burada bizden istenen, aradığımız şeyi arama modülüne yazmamız. Yani bir nevi kendi bilgisayarımız içerisinde Google'layacağız. Aramaya ulaşmak için de Charm adı verilen gene beş maddelik bir menüden faydalanıyoruz. Ekranın sağ tarafında gizli olarak duran bu menü, ekrana dokunduğumuzda çıkıyor ve altında Search, Share, Start, Connect ve Settings seçenekleri bulunuyor. Buyrun, yeni Başlat menümüz işte bu kadar.

Ekranın sol tarafında gizli olarak duran uygulamalar arasında ekranı ikiye bölüp bir bölümünü çalışır halde takip etmemiz mümkün. Yani bir yandan çalışırken öteki yandan sosyal ağları takip ederek aslında çalışıyormuş gibi yapmak artık daha kolay. Ya da iki ekranlı tabletlerde birini alta alıp ötekini üstte kullanabilirsiniz. Çünkü Windows 8 çoklu ekran da destekliyor. Tabii ki Metro arayüzü sürükle bırak yöntemiyle çalışıyor ve bu sayede onu dilediğiniz gibi düzenleyebiliyorsunuz.

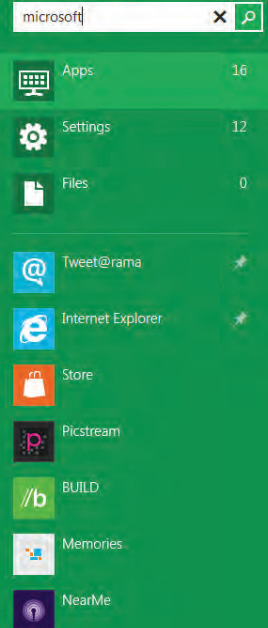


DİĞER ÖZELLİKLER

Chrome ve Firefox gibi harika araçlar olmasına karşın Internet Explorer halen oldukça yaygın bir şekilde kullanılıyor. Fakat rakipleriyle karşılaştırıldığında oldukça zayıf olduğu ve onlara bir defa alışanın bir daha geri dönmediği bir dönemdeyiz. Bu yüzden Internet Explorer bambaşka bir kullanım ve arayüzle karşımıza çıkıyor. Son haline geldiğinde adam gibi test etmeye karar verdiğimiz Internet Explorer dışında Windows 8'le beraber Socialite ve Tweet@rama gibi, sosyal ağları daha rahat yönetebileceğiniz uygulamalar da geliyor. Yani anlayacağınız Microsoft her şeyiyle herkese rakip olmaya çalışmak yerine yardımcı oluyor. Bu uygulamaların her ikisi de kullanışlılıklarıyla dikkatimizi çekti.

Windows 8'in en çok seveceğiniz özelliklerinden bir tanesi artık format derdini ortadan kaldırması olacak. Evet, inanamadınız değil mi? Sizin belirleyeceğiniz resimler, önemli belgeler vb. içeren klasörleri koruyup yalnızca kendini en baştan kuracak bir işletim sistemi olacak. Tabii dilerseniz tamamen format atıp sistemi sıfırlayabileceksiniz. Ama bu sayede büyük bir kolaylık yaşayacağınız tartışılmaz.





İşletim sistemi taşınabilir cihazlar için üretildiğinden tabii ki kendi sanal klavyesiyle birlikte geliyor. Klavyeyi dilerseniz özelleştirebiliyorsunuz. Antivirüs üreticileri içinse kötü bir haberimiz var: Fare kemirmiş peynire benzeyen bir güvenlik duvarı yerine bu kez oldukça iddialı ve sağlam bir güvenlik duvarı bizleri bekliyor. Windows mağazası da söz konusu olduğundan Microsoft işi sıkı tutuyor.

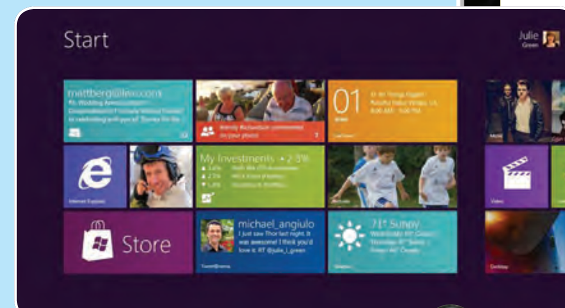
2007 ve sonrası Microsoft Office uygulamalarından alıştığımız Ribbon arayüzünü Windows Gezgini'ne getiriyor Windows 8. Dosya silme, yeniden adlandırma, paylaşma, özelliklerini görüntüleme, tümünü seçme gibi sık kullanılan işlemler için pencerenin üst kısmında birer kısayol bulunuyor ve bu bölge kişiselleştirilebiliyor. Kapladığı dikey alan sebebiyle şimdiden bir hayli eleştiriye maruz kalmış olsa da, dilediğimiz takdirde Ribbon'ı geçici veya kalıcı olarak kaldırıp Windows Gezgini'ni tıpkı Windows 7'de olduğu gibi kullanma imkânına sahibiz.

Yeni kopyalama penceresi de birtakım gelişimleri beraberinde getiriyor. Dilersek kopyalama işlemiyle ilgili daha detaylı bilgiler görüntüleyebildiğimiz gibi, aynı pencere içinde birden fazla işlemi yönetebiliyor ve örneğin işlemlerden birinin daha hızlı tamamlanması için bir diğerini duraklatabiliyoruz. Görev Yöneticisi'nin de eskisinden daha kullanışlı bir hale geldiğini belirtmekte fayda var.

Windows 7'de çalışan tüm uygulamalar Windows 8'de de çalışacağı gibi, yeni işletim sisteminin en düşük sistem gereksinimleri de Windows 7'yle aynı. Bulut bilişimi destekleyen Windows 8, USB 3.0'a da tam destek veriyor. Bir diğer faydalı özellikse ISO ve VHD biçimindeki disk imajlarının kullanımı. Bu uzantılardan birine sahip bir dosyayı üzerine çift tıklayarak sanal bir sürücüye dönüştürebiliyoruz. Diğer bir deyişle eskiden ek programlar kullanmamızı gerektiren bu özellik artık Windows işletim sisteminin bir parçası.



Özetle Windows 7 ile hakkındaki olumsuz düşünceleri silen Microsoft, taşınabilir cihazların hayata daha da yoğun bir şekilde girmesiyle beraber rakiplerinin karşısında çok zayıf bir duruma düşmüştü. Malum, Windows 7 kesinlikle bu iş için üretilmedi. Windows 8 ise arayüzü ve kullanımıyla oldukça keyifli görünüyor. Açılış süresi çok kısa ki SSD gibi desteklerle bunun çok daha inanılmaz sürelere düşürüleceğini sanıyorum. Artık uygulamalarla, masaüstüne atılan kısayollarla çalışmaya alışıp sosyal ağlara çok daha fazla bağlanacağımız, hatta gelecekte hayatımızın çok büyük bir parçası olacağı kesin. Microsoft, Windows 8'le Windows 7'de gösterdiği başarıyı devam ettirecek gibi görünüyor.



HEM ÜZÜM YİYELİM, HEM BAĞINI BİLELİM

DEUS EX 3 İLE MERCEK ALTI -BURAK AKMENEK



NİCEDİR MERAKLA BEKLEDİĞİMİZ Deus Ex: Human Revolution, üç ay kadar önce elimize geçti ve çoğumuz bitip indirilebilir paketlerini beklemeye başladık bile. Peki bir nefeste içinden geçtiğimiz bu macerada aslında hangi teknolojiler kullanılıyor bilmek ister misiniz? DX 11'in Real Time Tesselation, Direct Compute Enhanced Dept of Field, Blur, Shader ve Screen Space Ambient Occlusion teknolojileri başı çekiyor. Ayrıca FXAA, MLAA, HD3D ve AMD'nin Eyefinity teknolojisi sayesinde altı monitöre kadar destek de sunuluyor. Nasıl, bütün bu kısaltma ve kelimeler çok açıklayıcı oldu değil mi? Eğer öyleyse yazının devamını okumanıza gerek yok ama biz tersini düşünerek devam edeceğiz.

BİRAZ DAHA İÇİNE GİRELİM

Mesela Deus Ex'te karakterlerin yüzleri ne kadar güzel görünüyordu öyle değil mi? İşte bunu Tesselation teknolojisine borçluyuz. Tesselation, üçgenleri birleşme noktalarına ve posizyonlarına göre daha yuvarlak bir geometride bir araya getiriyor. Kamera uzaklığı da düşünülerek yapılan çalışma sonucunda yüzler daha doğal ve yuvarlak hatlı görünüyor. Hatta gerekmeyen yerlerde tesselation kapatılarak performans artırılıyor. Bu arada tüm bu çalışmalarda yapımcıların AMD ile çok yakından çalıştığını da belirtelim.

Deus Ex'in oyun motoru, Direct Compute yardımıyla efektlerin hesaplanmasını hızlandırıyor. Böylece piksellerin hesaplanması daha da hızlandığından performans artıyor. Depth of Field yani alan derinliği, bir filtre. Bazı pikseller bulanıklaştırılarak bir derinlik hissi yaratılıyor. Ambient Occlusion ise ortam aydınlatması yani ışıkla ilgili bir hesaplama. Normalde ışık bir yüzeye çarpıp orada durmaz ve diğer yüzeylere sekerek aydınlatmaya devam eder. Ambient Occlusion, bu ağır hesaplamayı tam yapmadan aydınlatılacak yüzeyin çevresindeki nesnelerle ilişkisini göz önüne alarak sahte ama çok daha hızlı bir aydınlatma etkisi elde edilmesini sağlar. Çözünülürlüğü de düşürdüğünüzde ciddi performans artışı sağlarsınız. Yani oyunda gördüğünüz o muhteşem ama esrarlı görüntüler bu teknolojilerin ürünüdür.



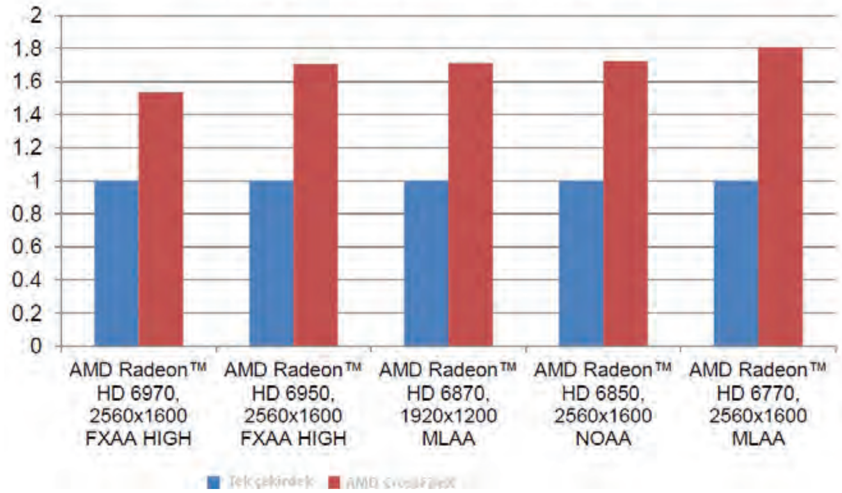
AMD HD3D TEKNOLOJİSİ
Deus Ex'in bir başka enteresan özelliği de ilk defa Stereoscopic üç boyutlu görüntüde AMD'nin Quad Buffer API'ının kullanılmasıdır. Şimdiye kadar üç boyut görüntü almak için iki boyutludan üç boyuta çeviren bir ara yazılıma ihtiyaç duyuluyordu. Bu yazılım ekran kartından gelen 2D görüntüyü zenginleştirip çoğaltarak 3D'ye çeviriyordu. Sorunsuz çalışan bir sistem olsa da karakter görüntüsünde, gölgelerde ve yazılarda sorun yaşanabiliyordu. Tabii ki bir ara yazılım olması aynı zamanda sistem kaynaklarının kullanılması anlamına da geliyordu. AMD, bunun önüne geçmek için ara yazılımı ortadan kaldırarak kendi ekran kartı sürücüsünün içerisinde kendi çözümünü üretti. Yani geliştirdiği bu teknolojiyle bir ara katmanı ortadan kaldırarak sistem performansını en ideal hale getirdi.



AMD EYEFINITY
Son olarak hepinizin zaten yakından bildiği AMD'nin Eyefinity teknolojisinden çok kısaca bahsedelim. Burada bildiğiniz gibi altı adet monitöre kadar destek sağlanıyor. Tek grafik işlemci, Display Port bağlantısıyla bu işin altından kalkabiliyor. Desteklenen çözünürlükleri aşağıdaki tabloda görebilirsiniz.

3x1 Yatay	3X2 Yatay	5x1 Dikey
7680x1600	5760x2160	5400x1920
5040x1050	2400x1200	4500x1600
2400x600		3000x800

Hepimizin hayali olan birçok monitörde oyun oynama keyfini tek bir ekran kartıyla halledebilmek tabii ki büyük bir nimet. Hele bir de Crossfire X ile ekran kartını aynı anda kullanırsanız tadından yenmiyor. Bununla ilgili performans tablosunu da yandaki görebilirsiniz.



Dilerim bundan sonra bir oyunda menülere bakarken gördüğünüz ayarlar menüsü size daha anlamlı gelecektir. Yardımım dokunabildiyse ne mutlu bana.



PAZAR YERİ

FİYATLAR İNİYOR, BİR DE DOLAR İNSE...

Bu ay da oturup samanlıkta iğne arar gibi fiyatları toplayarak sağdaki tabloyu oluşturduk. Her ay hafiften kafayı yememize neden olan ama böylece güncel tutabildiğimiz tablomuzda bu ay Ekonomik, İdeal ve Süper sistemlerde küçük düşüşler oldu. Sistemlerdeki bu toplam düşüşler tabii ki bütçemizi çok rahatlatacak cinsten değil ama en azından düşüyor olmasını bilmek mutluluk veriyor.

Bazı parçalar, özellikle de sabit diskler stoklarda tükenmiş durumda ama sisteme ideal çözümü sağladığından ve bir sonraki aya, yani siz bu yazıyı okurken, firmaların stoklarında yer alacağını ümit ettiğimizden yerlerini değştirmedik. Eğer stoklara gelmezse onları en azından bir üst veya alt modelle değiştireceğiz. Bizim için burada önemli olan, Pazar Yeri'nde bulunan parçaların hem size önerdiğimiz sistemi en uygun şekilde tamamlaması hem de fiyat aralıklarını koruması ki karar verirken bütçenizi buna göre ayarlayabilirsiniz. Tabii ki parçaların kaliteli olmasına da önem veriyoruz. Çünkü oyuncu bilgisayarı uzun süre kalitesiz bir donanım bileşeniyle ayakta kalamaz. Zaten oyuncular olarak bütçemiz el verdikçe, ister istemez en çok iki yılda bir kesinin ağzını açmak ve yeni bir donanıma sarılmak zorunda kalıyoruz. Yoksa en büyük eğlencemiz olan o hain oyunlar çalışmamaya başlıyor ya da tam performans alıp oyunun keyfine varamıyoruz.

AMD'nin yeni işlemci ailesiyle Intel'e kafa tutmasını bekliyoruz. Yeni X79 anakartların görücüye çıkmasını bekliyoruz. Test sistemimize yeni parçalar eklemeyi planlıyoruz. Anlayacağınız piyasayı tam kalbinden takip ediyoruz.

Bakalım önümüzdeki aylar, bize neler gösterecek. Malum, yeni donanımları beklerken ekonomiyi de izlemek gerek. Ah BF3 ah, yaktın gene bizi!





SAMSUNG GALAXY S II BEYAZ

Sekiz hafta içinde tam 10 milyon satarak rekor kıran piyano siyahı Samsung Galaxy S II, artık beyaz renk seçeneğiyle de Türkiye'de. Göz alıcı tasarımı ve inceliğinin yanı sıra (8.48mm), teknik özellikleri açısından da piyasadaki pek çok telefonu ezip geçiyor kendisi. 116gr ağırlığındaki Galaxy S II, 4.27"lik Super AMOLED Plus ekrana ve 8MP kameraya sahip. 1.2GHz hızında çalışan çift çekirdekli işlemcisi ile son derece pürüzsüz bir Android (2.3 Gingerbread) deneyimi yaşattığını da söylememe gerek yok sanırım. Android Market haricinde Samsung Fun Club ve Samsung eKitap uygulamaları da, aradığımız hemen her şeyi bulacağımızı garanti ediyor. Hızlı, güçlü, esnek bir multimedya canavarı yani. Dokunmayı sevenlere.

BİMEKS BİDAKKA

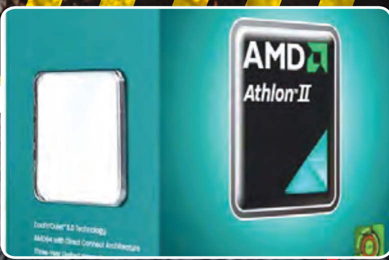
İnternet alışverişlerinde sabırsız mısınız? O zaman Bimeks'in yeni hizmeti BiDakka tam da size göre. Hızlı teslimat ile siparişin verildiği gün elinizde olmasını garantileyen BiDakka'nın asıl güzelliği, Şile ve Adalar ilçeleri haricinde İstanbul'da oturanlara yarayacak. Hızlı Teslimatın iki katı ücretlendirmeyle firma, bu bölgelerde oturan kullanıcılara siparişlerini en geç 3 saat içerisinde getirmeyi garantiliyor (Ekspres Teslimat). Zamanlı Teslim ile de sipariş verdiğiniz ürün, ne zaman isterseniz o zaman elinize ulaşıyor. Kampanya detayları için http://bit.ly/nqmHrW adresi ziyaret edilmeyi bekliyor oyungezerler.



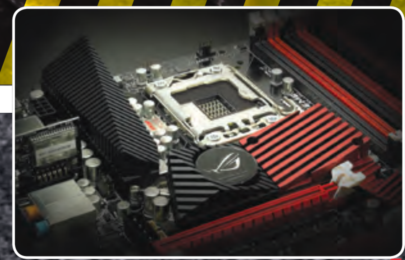
teknobiyotik.com

TEKNOBİYOTİK'TE HER GÜNE ÖZEL İNDİRİMLER

Severek takip ettiğimiz Akortek'in alışveriş sitesi Teknobiyotik, ağzımızı açık bırakan tüm diğer indirimlerin yanı sıra günlük indirimleriyle de iyi gidiyor. Stoklarla sınırlı olan indirimleri takip etmek için www.teknobiyotik.com'u ziyaret etmeniz yeterli. Sayfanın sağ yanında bulunan indirim penceresinin bir diğer güzelliği de, indirime girecek bir sonraki ürünü de görebiliyor olmamız. Eğer "Her gün kontrol etmekle uğraşamam ben!" derseniz, hemen www.facebook.com/teknobiyotik adresine giderek Teknobiyotik'in sayfasını takip etmeye başlamanızı öneririm oyungezerler (ya da www.twitter.com/teknoBiyotik adresinden Twitter hesabını). Ayağınıza kadar gelen indirimi tepmek olmaz değil mi?







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2400 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 Extreme 990X 3.46GHz	
	(k) 78$	(j) 84$	(g) 199$	(a) 201$	(a) 335$	(o) 337$	(a) 1083$	(k) 1085$
Anakart	MSI 870-C45		Asus P8P67-M B3		Asus Sabertooth P67		Asus Rampage III Extreme	
	(a) 75$	(i) 73$	(j) 152$	(o) 160$	(k) 233$	(a) 223$	(a) 398$	(k) 405$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(j) 24$	(a) 27$	(j) 24$	(a) 27$	(a) 74$	(i) 69$	(i)334$	-
Ekran Kartı	AMD Radeon HD 5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus EAH6970		Zotac GTX590 SLI	
	(a) 115$	(b) 118$	(f)275$	-	(a) 422$	(k) 436$	(i) 1782$	(f) 1740$
Sabit-Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB NCQ SATA3		Kingston SSDNow V100 256GB SSD x2	
	(g) 46$	(b) 44$	(g) 46$	(b) 44$	(i) 81$	(k) 84$	(i) 1102$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22xDVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(g) 27$	-	(g) 27$	-	(a) 27$	(i) 26$	(g) 183$	(m) 190$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	(m) 199$	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		High Power HP-750-G14C 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(a) 53$	(k) 51$	(a) 130$	(e) 128$	(a) 167$	(k) 176$	(a) 213$	(k) 221$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		AeroCool VX-R LE		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		AeroCool XPredator Big Tower	
	(e) 48$	-	(i) 79$	(a) 84$	(l) 199$	-	(i) 138$	(l) 150$
Fiyat	460$		928$		1522$		5390$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

İPAD 2 KONTRATLANDI

Turkcell ve Vodafone, 3G ve WiFi özelliği bulunan iPad 2'leri farklı kontrat paketleriyle satışa sundu. Hafıza seçenekleri ve data paketlerine göre fiyatlandırılan iPad 2'ler ile birlikte operatörler, farklı servisler de sunuyor. Şöyle ki eğer iPad 2'yi Turkcell'den alan ilk 5.000 kişi arasında yer alırsanız, yıl sonuna kadar 23 kanal ve Lig TV'yi tablet bilgisayar üzerinden ücretsiz olarak izleyebileceksiniz. Turkcell Pusula, Goller Cepte, Videobul, Kelime Avı ve Dergicilik uygulamaları da cabası. Vodafone'dan alacağınız iPad 2'ler ise, yurt dışında kullanılabilen ekstra 50MB internet paketi ve Vodafone Red ayrıcalıkları ile birlikte gelecek. Turkcell iPad sayfasına gitmek için *http://bit.ly/rnJE9B*, Vodafone iPad sayfasına gitmek içinse *bit.ly/oOu9mh* adreslerini ziyaret edebilirsiniz.



TAMİR ATÖLYESİ

Mektuplara bir baktım, hep Twitter'dan gelmiş. "Dedim Twitter bile bize donanım soruyor, yaşasın!" Meğerse "X kişisi sizi takip etmeye başladı" postalarıymış… Hatta şöyle söyleyeyim: twitter.com/Organize_Sanayi

3 ADIMDA PC AÇMANIN SIRRI

S Merhabalar Tamir Atölyesi. Bu size ilk mektubum.

1 – Bilgisayarım kolay kolay çalışmaya başlamıyor! Şöyle ki, bilgisayarımı açtığımda sadece siyah bir ekran çıkıyor. Sonra bilgisayarı ve prizin düğmesini kapatıp açıyorum, yine siyah ekran. Bu işlemi 4-5 defa yaptıktan sonra ise hiç sorunsuz çalışmaya başlıyor (evet, yalnızca bilgisayarı 4-5 kez kapatıp açarsam yine çalışmıyor). Anakartın pilini çıkartıp taktım bir faydası olmadı. Pil takılıyken de, takılı değilken de bir fark yok. Sorun prizde olsa monitör açılmaz, hoparlörün ışığı yanmazdı herhalde. Nedir bunun sorunu?

2- i3, i5, i7 işlemci var da neden i4, i6 yok?

Semih Etiğ

C Merhabalar Semih. Bu da sana ilk (ve başka mektup atmazsan da son) cevabım.

1 – Bilgisayarındaki sorun, bana daha çok güç kaynağından kaynaklanıyor gibi geldi. Bunun haricinde prizde de sorun olabilir pek tabii (düşük ihtimal). Benim sana önerim, öncelikle prizi bir değiştirip denemen. Hem kullandığın çoklu prizden, hem de duvardaki prizden bahsediyorum (topraklı priz kullanıyorsun di mi bu arada?). Dene bakalım aynı sorun devam edecek mi? Etti mi? O zaman bir de güç kaynağı üzerine eğilelim. Eğer imkânın varsa, başka bir güç kaynağı takıp dene diyeceğim sana. Tabii sistemini besleyecek güçte olduğundan da emin olarak. Eğer sorun devam ederse beni tekrardan bi dürtüver, çekinme.

2 – "Aloouv! Intel mi? Kardeşim neden i3, i5, i7 işlemci var da i4, i6, i8 yok? Bana hemen cev… Alo? Aloo?! Aa, kapattı.
Sağol Semih, cevabını bekliyorum.

WoW BİLGİSAYARI

S Selamlar,
Oyungezer'i çıktığı günden beri her ay (Şırnak'ta askerlik yaptığım 5 ayda da arkadaşa aldırıp kargo yoluyla) alıyor ve beğenerek okuyorum. Genel Kabul Görmüş Toplum Standartları'na (GKGTS) göre "Oyun Yaşı" geçmiş bir insan olmakla beraber, vazgeçemediğim bir alışkanlık bilgisayar oyunları ve nitekim, yine bir donanım güncellemesi yaptım. Aşağıda mevcut sistemim yer almakta, onun aşağısında da sorularım:

ASUS P8Z68-V Anakart
Intel i7 2600 İşlemci
16 GB Corsair XMS CL9 1600 MHz DDR3 RAM
120 GB OCZ Vertex III SATA III SSD
3 TB Seagate Barracuda 64 MB Cache SATA III HDD
XFX Radeon HD6870 Ekran Kartı
Thermaltake Toughpower Grand 1050W PSU
Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer
AeroCool T-Gun Pro Kasa

SANAYİ DEVRİMİ

1- Ashiato

Sizi uyuz eden bir arkadaşınızı ya da akrabanızı kumda korkutmanın en etkili yolu: Ashiato. Eski Türk filmlerinden feyz alın biraz.



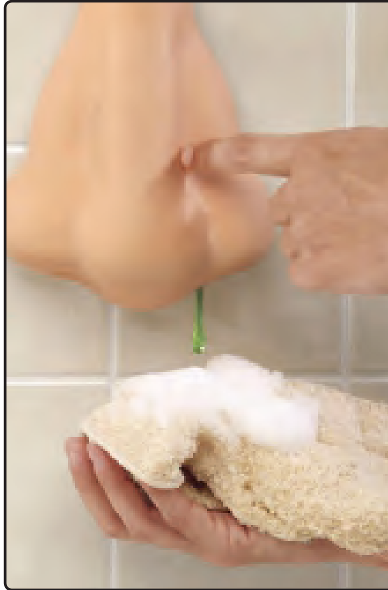
2- Woody Wood Rug

Doğaya özlem mi duyuyosunuz? O zaman gidin toprağa neyin basın, ağaçların arasında koşun. Salonun ortasına Woody Wood Rug sererek geçmez o özlem.



3- Stone Path Mat

Bak hâlâ. Gitsenize olm doğaya. Ben gelip götürcem şimdi bak!



4- Runny Nose Shower Gel Dispenser

"Duş deneyiminizi eğlenceli kılmaya ne dersiniz?" Yok, olmadı. Eğlence bunun neresinde? "Banyonuza mizah katmak fena olmaz mıydı?" Bu da olmaz. Böyle mizah anlayışı mı olur yahu? Kelimeler kifayetsiz kalıyor okur, öyle bir sümüklü burun bu da işte.



5- Mega Cockroach

Şu sevimliliğe bakar mısınız? Evimizin sevgi pıtırcığı hamamböceklerini her an hatırlamak için ideal. Ay yirim ben onu yaa!



1 – Anakartı alırken PRO ve DELUXE modelleri de vardı ancak ekstra özellikleri çok anlamlı gelmedi, benim için SSD Caching (Intel Smart Response Technology) olması yeterliydi, bu modelleri almayarak fark etmediğim önemli bir kaybım olduğunu düşünüyor musunuz?
2 – Ekran kartı bir önceki sistem güncellemesinden kalma bir parça, şu anki düşüncem değiştirdiğim güç kaynağının da yeterli olduğunu düşündüğüm için aynısından bir tane daha alıp CrossFire yapmak, sizce en mantıklısı bu mu yoksa 6970 gibi daha yeni bir şeyler mi almam mantıklı olur? Öte yandan görece yeni bir ekran kartını da çöpe göndermek istemiyorum.
3 – Sistemimde şu an sadece Windows ve World of Warcraft kurulu, ikisi de SSD üzerinde. Ancak Ultra ayarlarda 40-60 FPS arasında gezmemin sebebi, yukarıdaki sistemin bu kadara yetmesi mi, bir parçanın diğerlerinden geri kalmış olması mı yoksa oyunun optimizasyonunun ancak buna el vermesi mi?
Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ederim.
Oğuz Ümit Tamer

C Merhabalar,
Boşver sen genel toplum kurallarını Oğuz, oynamana bak. Sistemini güncellemeyi de ihmal etmiyormuşsun işte, daha ne olsun. Sistemin de oldukça güçlü bu arada, güle güle kullan.

1 – Anakartın gayet kaliteli. Arada elbette özellik farkları var, ancak bu farklar performansı doğrudan etkileyecek şeyler değil. Yani hayır, kaybın yok. Gönül rahatlığıyla kullanabilirsin bilgisayarını.
2 – Bana sorarsan elindeki ekran kartını değiştirmen için pek bir neden yok. Zira oldukça sağlam performanslı bir kart HD6870 bana kalırsa. Yeni ekran kartı alırsan bu karta yazık etmiş olursun. CrossFire yaparak tonla para harcayıp bilgisayarını elektrik yiyen bir canavara dönüştüreceğine, elindeki kartı overclock yapmanı öneririm. Catalyst ile rahatlıkla overclock edilebilirsin kartını. Ekran kartı almak için de HD 7000 serisini beklemeni tavsiye ederim (AMD alacaksan tabii).
3 – "Hangi Windows sürümü? Yeni ve tertemiz bir Windows mu, yoksa dopdolu bir Windows'u boşalttın da sadece World of Warcraft'ı mı bıraktın? Add-on'lar ne alemde?" gibi sorularla cevabı değişecek bir olgu FPS muhabbeti. Ne desem bilemedim.

Rica ederim Oğuz, sağlıcakla kal (Türkçeye uyduğun için de ayrıca teşekkür ederim).

BABA BANA MONİTÖR AL

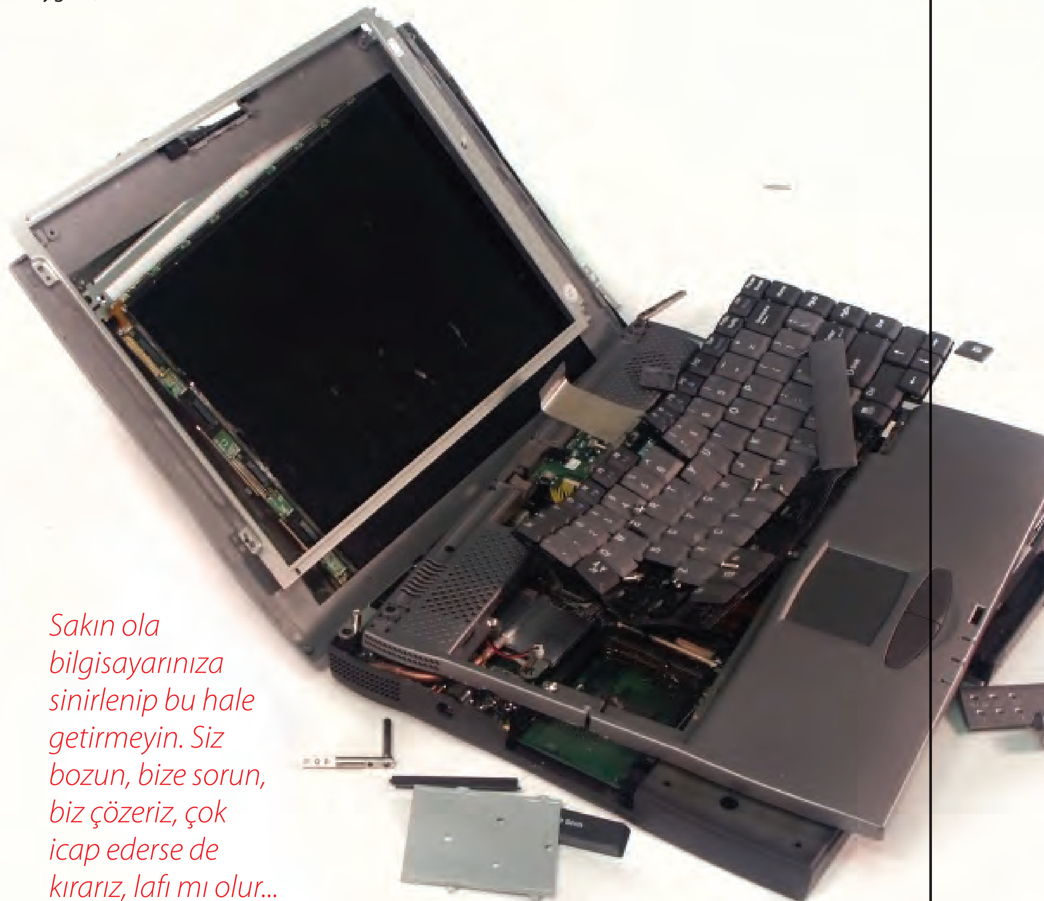
S Merhaba Burak Abi,
Sizi Nisan 2011'den beri takip ediyorum ve ancak bu ay mektup atacak kadar cesaretimi topladım. Size birkaç tane sorum olacak, eğer meşgul değilseniz.

Birkaç ay önce (Haziran'da) yeni bir bilgisayar aldım (toplatmadım). Bilgisayarı aldığımda çok heyecanlıydım çünkü bilgisayarımın performansı çok yüksekti (tabii bana göre). Bilgisayarımın özellikleri şöyle:
Intel Core i7 2600K İşlemci
12 GB DDR3 Bellek
2 GB AMD Radeon HD 6750 Ekran Kartı (bu ekran kartının bu bilgisayara göre düşük olduğunu biliyorsundur zaten Burak abi o yüzden onun hakkında bir şey söylemiyorum).
1 – Buna dayanarak sana bir şey sormak istiyorum. Sevimli Hayalet(!) marka bilgisayarımda olduğu gibi, tüm markalarda ekran kartını bilgisayarın geneline oranla daha mı düşük tutuyorlar?
2 – Eğer bir bilgisayarı normal olarak alacaksam normalinden daha fazla para ödemiş olur muyum?
3 – Yukarıda da gördüğün ve söylediğim üzere ekran kartı çok düşük ve ben yeni bir ekran kartı almayı düşünüyordum. Aklımda iki seçenek var, Asus ENGTX560Ti DCII OC ya da normal bir NVIDIA GTX 560 (gerçi ikincisini bilgisayarcım aklıma soktu). Normal olanın fiyat farkı daha düşük ama Asus daha güzel geliyor. Sence hangisini almalıyım? Başka bir önerin varsa da alabilirim Burak abi.
4- Benim güç kaynağım da çok düşük (250W). Böyle güzel bir güç kaynağı önerebilirsen çok güzel olur Burak Abi (500W ve üstü).
5- Bir de monitör var ama ben fikir sahibi değilim monitörle ilgili. 3B almayı düşünüyordum ama parası beni biraz aşıyor. Yine de sen güzel bir de 3B monitör önerisi yapsan ve ben de babamla bir görüşsem…
Söyleyeceklerim bu kadar Burak abi. Umarım fazla uzun olmamıştır. Dergiye koyman hiç önemli değil ama lütfen cevap ver. Bilgisayarımın geleceği sana bağlı, o derece.
Saygılar, **Emre Can**

C Selamlar Emre Can,
Bilgisayarın hayırlı olsun. Keşke toplatsaymışsın ama. Aynı fiyata sana daha yüksek performanslı bir şeyler toplayabilirdik gibime geliyor (tahminen konuşuyorum çünkü). Ama almışsın artık, yapacak bir şey yok. Elimizdekiyle yetineceğiz.

1 – Evet, genelde vardır böyle bir durum (performans bilgisayarlarını saymıyorum elbette). Donanımla pek ilgilenilmiyorsa, ekran kartının sadece "Kaç GB RAM"i olduğuna bakılır çünkü. Mesela senin ekran kartı, RAM açısından baktığımızda göze oldukça hoş geliyor. Ama performans açısından ne durumda olduğu ortada.
2 – Büyük bir ihtimalle.
3 – İyi bir seçim. Benim de gönlüm Asus'tan yana olurdu herhalde. Muazzam soğutucusu var ve overclock'lu geliyor.
4 – O bilgisayara 250W güç kaynağı pek mantıklı gelmedi bana açıkçası. Emin misin? Bana bir ara bilgisayarının modelini atar mısın, bir bakayım.
5 – Piyasada pek çok güzel 3B monitör var, hangisini yazayım… Birini yazsam aklım diğerinde kalacak, diğerini yazsam ötekine ayıp olacak.
Yardımcı olabilmişimdir umarım. Kendine ve bilgisayarına iyi bak Emre.

Burak Usta taze bittiğinden, bundan sonra yola benimle devam edeceksiniz. Hep bana soracaksınız, hep bana! Saksı değilim ben!! Tostumu yedim, kolamı içtim, donanim@oyungezer.com.tr'de sizi bekliyorum. Hadi.
– Mert



Sakın ola bilgisayarınıza sinirlenip bu hale getirmeyin. Siz bozun, bize sorun, biz çözeriz, çok icap ederse de kırarız, lafı mı olur...

BURAK AKMENEK



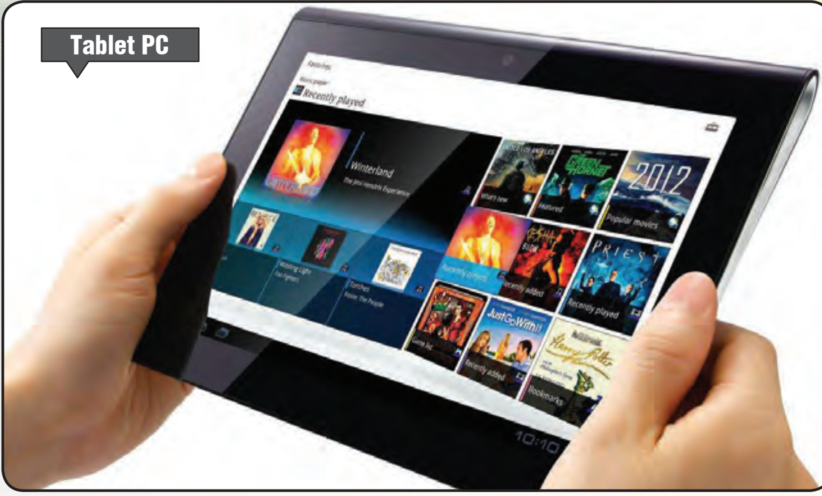
BENİM GÜZEL PIPBOY'UM

09 EKİM

PlayStation'lı tablet!

Tablet pazarındaki kaliteli ürün sayısı gittikçe artıyor fakat ilk defa bir tablet için etrafımda "bunu görseydim iPad almazdım" cümlesini duydum. Katlanmış bir defter görünümünde olan Sony Tablet S, 598g ağırlığıyla ve 9,4" ekran büyüklüğüyle çantamda varlığını dahi hissetmediğim bir ürün oldu. Çok kısa sürede açılan tablet, 16GB dahili belleğiyle Android Market'te ne var ne yok süpürebileceğiniz ve üstüne rahatlıkla kitap okuyup film seyredebileceğiniz kadar geniş ama yetmezse SD kart girişinden de belleğe takviye yapabiliyorsunuz. 1280 x 800 piksel çözünülürlüğü destekleyen tablet, kapasitif dokunmatik ekrana sahip. Görüntü kalitesinden ve kullanım kolaylığından son derece memnun kalacağınıza emin olduğum Sony'nin Nvidia Tegra 2 işlemcisi ve 1GB RAM'i sayesinde ne yaparsam yapayım hiçbir uygulamada zorlandığını görmedim. Üstelik Sony'nin kendi yazılımları burada da kesinlikle fark yaratıyor. Tek bir yazılım içerisinden tüm multimedya içeriğinize ulaşabiliyorsunuz ve üstelik bunları çok hoş bir arayüz üzerinden son derece pratik bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Android 3.1 işletim sistemine alışık olmasanız hatta hayatınızda ilk defa bir tablet PC kullanıyor olsanız bile Sony tablete çok kısa sürede ısınacaksınız. Daha da güzeli bu tablet ilk PlayStation sertifikalı Android! Yani Sony tarafından Adroid ortamına aktarılmış tüm PS1 ve PSP oyunlarını oynayabiliyorsunuz! Cihazla beraber Crash Bandicoot ve Pinball Heroes oyunları geliyor. Ürünü dilerseniz bir evrensel kumanda olarak da kullanabiliyorsunuz. Ben evimdeki Sony televizyonu 20 saniye içerisinde ürüne kumanda olarak atayıp evdekileri şaşırtarak onlar olayı anlayıncaya kadar çok eğlendim. Stereo hoparlörlere sahip tablet PC'nin ses performansı da çok iyi. Tuşlar tabletin yan taraflarındaki girintilere yerleştirildiğinden kazayla bir şeylere basmanızın da imkanı yok. **1200 TL**'ye bu kadar yüksek kaliteli bir başka tableti zor bulursunuz, bizden söylemesi.

Tablet PC



Estetik # hafif # hızlı

POSTED @ 11:42 / **12 yorum**

Bu aralar internet **servis sağlayıcıları** arasında büyük bir rekabet var. Hazır BF3, **MW4** gibi oyunlar gelmişken daha avantajlı bir pakete geçebilirsiniz.

18 EKİM

Bluetooth Kulaklık



Kulağımdan kaçacak gibi

Bu köşeyi takip ediyorsanız benim kablosuz kulaklıklara ve özellikle de Jabra'ya olan ilgimi bilirsiniz. Bu konuda bir ton yazı yazdım ve genelde olumlu şeyler söyledim. Jabra Easy Go için de oradan devam etmek isterdim ama kulaklığı kancasından kulak kepçeme ilk oturttuğum anda bir hayal kırıklığı yaşadığımı itiraf etmeliyim. Bir bluetooth kulaklık, bana sorarsanız kulağınızın bir parçası gibi durmalı. Bu duruş size şıklık katmalı. Çünkü böyle bir kulaklığı kullanmak aslında havalıdır, tarzınızı göstermenin bir yoludur. Oysa Easy Go, kulağa uyum sağlamak yerine ondan kaçmaya çalışıyor gibi görünüyor. Bir de gözlükle birlikte kullandığınız vakit (gözlüksüz de taktım, sonuç değişmedi) bu etki iki katına çıkıyor. Kanca ile kulağınıza tutturulan kulaklık dışa doğru eğim veriyor. Bu da doğal olarak elinizi yüzünüzün sol tarafına attığınızda istemeden de olsa kulaklığa çarpmanıza sebep oluyor. Ayrıca kancaların yapım malzemesi de dayanıklılık açısından beni çok tatmin etmedi. Ses alım ve gönderim netliği açısından bir sorun yaşamadım. Üstelik iki telefon kullanan birisi olarak kulaklığı iki telefona birden bağlayabilmek de benim için ayrı bir keyifti. Açma/kapama tuşunun kancanın altında kalması ise bence tasarım açısından bir başka sorun. Sonuç olarak Jabra Easy Go benim kulağımda duracak bir ürün değil. Bence tasarım açısından sıradan bir kulaklıktan öteye gitmiyor ve hatta sorunları var. Jabra'nın mükemmele yakın ürün ailesi içerisinde bunu nazar boncuğu olarak görüyorum. **Fiyatı KDV dahil 79 TL.**



Temiz ses # iki telefon # kancalı

POSTED @ 16:21 / **4 yorum**

12 EKİM

İddialı bir oyuncu

Cep Telefonu



LG Optimus Black P970 ilk bakışta göze fazlasıyla çekici gelen bir cep telefonu. Piyasadaki rakiplerine baktığımızda tasarım bakımından onlarla rahatlıkla kapışabilecek kadar iyi. 112g ağırlığıyla varlığını fark edemeyeceğiniz kadar hafif. Üstelik dünyanın ilk 2MP ön kamerasına sahip olduğunu söyleyerek bol bol da caka satıyor. Cep telefonunun Nova teknolojisine sahip parlak ekranı hem göze hoş görünüyor hem de kullanırken rahatlık sağlıyor. Ayrıca güneş yansımasından ötürü size bir sorun çıkarmıyor. 4 inçlik ekranı ve flaş destekli kamerasıyla da oldukça kaliteli fotoğraflar çekmenize imkan sağlıyor. Kasası mat olduğundan siyah renk üzerinde sinir bozucu parmak izleri bırakamıyorsunuz. 1GB'lık belleğini dilerseniz 32GB'a kadar yükseltebilirsiniz. Telefonu test ettiğimiz süre boyunca pil süresinde de rakiplerine nazaran göze batan bir sorunla karşılaşmadık. Ses kalitesi de tıpkı diğer LG'ler gibi tatmin ediciydi. Tüm bu teknik özellikleri ve kullanım detaylarını bir tarafa bırakırsak LG P970 için şunu rahatlıkla söyleyebiliriz; eğer bir akıllı telefon arıyorsanız karşınızda iyi bir seçenek var. Bu aralar birçok şampiyonun aynı kürsüyü paylaştığı yarışta LG parlak ekranıyla göze çarpıyor ama bu özelliği çok büyük bir fark yaratmıyor. Fakat bu, Optimus Black'in de bir şampiyon olduğu gerçeğini değiştirmiyor. **Fiyatı 999TL (KDV dahil).**

Hafif # hızlı # kaliteli ses

POSTED @ 16:12 / **22 yorum**

Editörler arasında **hangi tablet işletim sistemi daha iyi** tartışmasını bilin bakalım kim kazandı? **Android!**

Bu aralar akıllı telefon piyasası çok sıcak. Müthiş telefonlar ardı ardına çıkıyor. Karar vermek çok zor diyorsanız bizi takip edin.

19 EKİM

YÜKSEK ISO SEVENLERE

Fotoğraf Makinesi

Pentax'ın pazara büyük iddialarla giren 16.3MP sensörlü K-5 kamerası bizi yeterince beklettikten sonra nihayet elimize geçti. Kendi ligine göre iri ya da ağır olmayan K-5 ISO konusunda bir hayli iddialı. ISO100-12800 (80-51200'e esneyebiliyor) aralığında gördük ki bu iddianın da hakkını veriyor. Gece çekimlerinde ISO12800'deki kumlanma oranı D7000'e oranla daha az ve daha kurtarır durumda. Tabii ki fotoğrafçılık sadece gece çekimlerinden ibaret değil. APS-C ölçülü (23.7 x 15.7 mm) RGB, CMOS resim sensörü 16.93 megapikselde harika çözünürlüklere imza atıyor. (4,672x3,104 px). Saniyede *7 kare* çekebilen K-52'nin işlemcisi de K-7'yi temel alıyor. *PENTAX Real Image Engine II* üstüne düşen görevi (yüksek ISO'larda bile) yerine getiriyor. AutoFocus özelliğini merak edenler, önceki Pentax modellerinden iyi olduğunu görecektir. Toplamda 11 (SAFOX IX) netleme noktası bulunuyor ve SDM lenslerde gözle görülür bir performans artışı var.

GELECEK HDR'DE Mİ?

Bilmiyoruz fotoğrafta HDR (High Dynamic Range) seviyor musunuz ama K-7'deki HDR modun güncellenmiş bir modeli bulunuyor K-5'te; eğer HDR sevmiyor ya da bilmiyorsanız da K-5 ile HDR alemlerine karışabilirsiniz. Normalde bu mod olmasa da aynı açıdan pek çok exposure eşliğinde çekeceğiniz resimlerle HDR resminizi oluşturabilirsiniz ama bu mod size oldukça zaman kazandırıyor. K-7'de ufak bir titreme bile olsa HDR üründe izler belli oluyordu, ama K-5 bunu mikro düzeyde ayarlıyor ve görselleri harika kombine ediyor. Otomatik, standart ve strong olmak üzere üç modu da bulunuyor. Pek leziz.

Su geçiren SLR'ın derdini sonbaharda fotoğraf çekenler bilir; bu yüzden K-7 SLR pazarında bu açıdan büyük ilgi görmüştü. K-5'te de manzara değişmiyor. Sıkı bir su geçirmezlik sistemi bulunuyor K-5'in. Ayrıca -10 derecede bile etkilenmeyen bir yalıtıma sahip. Çekimlerinde suyla oynamayı sevenler için şüphesiz önemli bir nokta. Fakat aynı şeyi titremeyi yok eden Shake Reduction için söyleyemeyeceğim. Shutter ile biraz güreşmeniz gerekiyor bu sabitleme sisteminin devreye girmesi için (Shutter demişken 1/8000). Daha önce başka marka SLR kullanmışsanız, buna alışmanız biraz zaman alacaktır.

Elbette kusursuz bir SLR değil K-5. Firmware olarak hâlâ güncellenip çözülememiş bazı hataları ve bir flash sorunu var. Konser veya etkinlik fotoğrafçıları bunu göz önünde tutmalı. Ayrıca fiyat açısından da iç rahatlatmıyor, zira mağaza fiyatı 3799 TL. Elbette bunda doların hızlı yükselişi, vergilerin yüksek olması gibi Türkiye'ye has etkenlerin payı çok yüksek. Tavsiyemiz bu kadar parayı vermeden önce bir SLR'dan tam olarak ne beklediğinizi tespit etmeniz. Örneğin video da çekmek istiyor musunuz? Bir fotoğraf makinesini çektiği videonun kalitesiyle yargılamak çok doğru değil ama K-5, 1080p'yi kütür kütür kaydediyor (Super SD kart kullanın tabii). Hem de pek çok filtresiyle. Doğru lensle orta çaplı filmlere imza atmamanız için hiçbir neden yok. Ama D7000'den daha mı iyidir diye sorarsanız, evet derim, belki sadece bir adımcık ama yine de öyle. Ama her halükarda bu ligdeki SLR'lar için meraklısını memnun edecektir şüphesiz. -**Volkan**

fotograf # slr # iso # pentax

POSTED @ 17:41 / **2 yorum**

20 EKİM

Bir de "beğen" düğmesi olsa

Sosyal hayatınız öylesine yoğun ki olup biteni online ortamlarda paylaşmakta güçlük çekiyorsunuz öyle mi? *(Vah vah! -Serp.)* Sizi HTC'nin ChaCha'sıyla tanıştırmaktan memnuniyet duyarım. Q klavyesi ve klavyeyle ufak bir açı oluşturan ekranı size yeterince cazip gelmediyse en önemli özelliğini söyleyeyim (tırırırırırırım-davul sesleri): "Facebook" düğmesi. Ana ekranda bastığınızda duvar yazısı yazabilir, fotoğraf çekip bastığınızda fotoğrafı direkt paylaşabilir, bir web sayfası görüntülerken bastığınızdaysa sayfayı paylaşabilirsiniz. Fazla abartmayalım tabii, sadece Facebook'a özel bir düğme yapmak "*süper*" bir olay olmayabilir ama sosyal paylaşım meraklılarının çok işine geleceği de bir gerçek. Ben bu özelliği çalıştırmak için biraz uğraştım. En sonunda FB'de ChaCha uygulaması bana erişim izni sordu ve onayladığımda çalıştı. Bu arada "Sadece FB değil, diğer paylaşım platformları için de yapsalar iyi olurmuş" diyebilirsiniz ama Android'de ve HTC Sense arabiriminde paylaşım yapmak en fazla bir iki parmak hareketi gerektiriyor zaten. Bu açıdan, bence HTC ChaCha'nın FB düğmesindense klavyesi fark yaratıyor. Özellikle bolca dokunmatik ekran kullanan biri olarak yazı yazmak için fiziksel tuşları kullanmak, bana daha rahat geliyor. Dokunmatik ekranı ufacık tefecik ama 480x320 piksel çözünürlüğü sizi mutlu edebilir. Ne de olsa sanal klavye alanı gerektirmiyor. Yine de girip sayfalarca, gözleriniz yorulmadan makale okumayı beklemeyin. HTC Sense arabirimi de ekran boyutuna uygun olarak düzenlenmiş. Genelde ekranda alt tarafta olan hızlı erişim kısayolları yan tarafa alınmış. Q klavye dışında ekranın alt tarafında sadece yeşil ve kırmızı çizgilerle belirtilmiş çağrı alma ve ret tuşları var. Arka tarafında flaş ve 5Mp kamera, ön tarafta ise VGA kamerası var. Kamerası genelde diğer HTC'lerde olduğu gibi aydınlık ortamlarda daha iyi iş çıkarıyor.

800MHz işlemcisi ve HTC Sense arabirimli Android 2.3.3 işletim sistemi ile gelen HTC ChaCha sosyal ortamlara akmayı bekliyor ama fiyatı henüz belli değil. -**Ozan**

Cep Telefonu

Facebook # Klavye # Tasarım

POSTED @ 17:45 / **18 yorum**

Microsoft'tan açıklama geldi. Aynen aktarıyoruz: "Microsoft'un bir test üzerine çalıştığı ve gelen e-postayı başkalarına iletirseniz çek göndereceğine yönelik gelen e-postalar tamamen gerçek dışıdır. Bu tarz söylemler kötü niyetli kişilerce internet kullanıcılarının kişisel bilgilerine ulaşmak amacıyla hazırlanmıştır." Ayrıca, "Önemli kişisel bilgilerinizi hiçbir zaman bir e-posta, anlık ileti veya açılır pencere üzerinden başkalarına vermeyin. Windows Live Messenger servisini kullanmak için sadece orijinal Windows Live Messenger'ı kullanın. MSN Müşteri Hizmetleri adına gelen sahte e-postalara kanmayın. Kişisel bilgilerinizi isteyen bir e-posta iletisi, anlık ileti veya açılır pencere alırsanız, bağlantıyı tıklamayın. Bilgisayarınızın güvenlik ayarlarını asla düşürmeyin. Sizinle paylaşılacak bir dosyası olduğunu belirten ancak bunu görebilmeniz için güvenlik ayarlarınızı düşürmeniz gereken anlık iletilere veya e-postalara güvenmeyin."

Sony Ericsson 2011 yılı 3. çeyrek sonuçlarını açıkladı. Buna göre vergi öncesi kârı **31 milyon avro** oldu. Satışları geçen yıla göre **%33** arttı. "***Sony Ericsson*** satmış, kâr etmiş, tüm bunlardan bana ne Burak?" diyebilirsiniz. Ama satışlarının %80'inden fazlası akıllı telefonlardan oluşuyor dersem belki ilginizi çeker. Bu, gelecek yıllarda Sony Ericsson'ın akıllı telefonlara çok daha fazla yatırım yapacağı ve bizim daha nice **Arc serileri** göreceğimiz anlamına geliyor. Üstelik Sony Ericsson Android işletim sistemi kullanıyor.

Nokia uygun fiyat aralığında piyasaya sürdüğü yeni ve renkli Nokia 603'ün dünya lansmanını İstanbul'da düzenlediği etkinlikle yaptı. Yeni Nokia 603 ekonomik fiyata sahip olmasına rağmen bir akıllı telefondan beklenen özelliklere sahip. Sunumda telefonu tasarlayan ekibin baş tasarımcısının bizzat gösterdiği Nokia 603, en yeni uygulamaların yanı sıra tek dokunuşla eşleşme, paylaşım ve etiket okuma gibi özellikler sunan NFC özelliğine de sahip. Yani telefonunuzda bu özellik varsa bununla etkileşime girebilecek NFC özelliğini taşıyan her türlü aygıtla haberleşebiliyorsunuz. Nokia 603'ün sunduğu NFC özelliği Nokia Luna Bluetooth kulaklık da farklı tasarımıyla dikkat çekti. Bu küçük canavarı incelemek için nasıl sabırsızlandığımızı bilemezsiniz.

Dünyanın önde gelen araştırma şirketlerinden ABI Research "Mobil ve Dokunmatik Ekranlar" araştırmasıyla akıllı telefon pazarının geleceği hakkında elindeki bilgileri paylaştı. Araştırma, akıllı telefonların gün geçtikçe artan başarısında dokunmatik ekranın en az 3G veri hızı kadar önemli bir özellik olduğunu ortaya koyuyor. Araştırmaya göre özellikle iPhone'un piyasaya sürüldüğü dönemden bu yana dokunmatik ekranlı telefonların pazar payı yüzde 325 artışla %75'e çıkmış durumda. "Mobil ve Dokunmatik Ekranlar" araştırmasına göre, önümüzdeki 5 yıl içinde dokunmatik ekranlar bugünkü telefonlarda bulunan Wi-Fi özelliği kadar yaygın olacak ve 2016 yılında akıllı telefonların yüzde 97'sinin dokunmatik ekranı olacak.

EKRAN DIŞI



ÇİZGİ ROMAN DÜNYASININ EVLİYA ÇELEBİ'Sİ BEYAZPERDEDE

Kendime dair en çok sevdiğim şeylerden biri okuma yazmayı çizgi romanlardan öğrenmem. İlkokula başladığım sene sık sık babamın çizgi roman ve Gırgır arşivine dalar, işaret parmağımla satırları takip ederek okumaya çalışırdım. Tenten de o günlerden kalan renkli ve resimli çocukluk anılarından bir tanesi benim için.

Her macerasında hem dünyanın dört bir yanını hem de hayali ülkeleri gezen, Kaptan Hadok ve köpeği Fındık'la birlikte bizi de o dünyalara sürükleyen Tenten, Türkiye topraklarına ilk kez 1950 yılında Doğan Kardeş dergisinde adım attı. Bundan tam 61 yıl sonra da, 4 Kasım 2011'de Tenten'in Maceraları adıyla bol teknoloji ve bol macerayla birlikte beyazperdeyi şenlendirecek. Bu kadar köklü bir karakteri sinemaya aktarmak biraz da riskli bir iş aslında. *İzleyeni tatmin edecek mi, beklentileri karşılayacak mı, Tenten ruhunu yansıtabilecek mi* gibi soruların cevaplarını henüz bilmiyoruz ama Tenten'in renkli sayfalardan beyazperdeye uzanan hikâyesini araştırmanın da en az filmi izlemek kadar eğlenceli olduğu kesin. Filmi izlemeden önce Tenten'in dünya üzerindeki hikâyesine bir göz atmayı unutmayın.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Heavy Metal Türkiye

METAL AĞIRLIĞINI KOYUYOR

Çizgi roman kültürünün, daha da önemlisi bilimkurgu ve fantastik kurgu türlerinin yeterince yayılmamasının önemli bir nedeni var. Ülkemizde hiçbir zaman bu yayınları, daha da önemlisi amatör yayıncıları destekleyen Heavy Metal kadar büyük ve iddialı bir yayın olmamıştı. En azından bugüne kadar. Heavy Metal Türkiye, ciltler halinde yayınlanan aylık setleriyle beraber Türk okuruna hayal gücünün sınırlarına olan yolculuğunda eşlik etmeyi planlıyor. Format olarak alıştığımız Heavy Metal'dan kısmen farklı, biraz bize özgü bir sistem oluşturulmuş. İçerik olaraksa toplamda 9 öykü içeren Heavy Metal, yerli yazar ve sanatçıların işlerine de bolca yer veriyor.

Bir okuyucu olarak bakmak gerekirse yabancı yayınların kalitesinin fazla yüksek olması, çok da kötü olmayan yerli öykülerin biraz göze batmasına neden oluyor. Aslında bu da fazlasıyla normal, yerli hikâyeci ve çizerlerimizin çoğu daha önce bu sektörde çalışmamış ve gereken deneyime henüz sahip olmamış sanatçılar. Heavy Metal'in özünde bulunan düz metinsel hikâyeler ve doğrudan görsel işlerin de çizgi romana eklenmesiyle derginin kalitesini çok daha yükselteceğine şüphem yok.

Heavy Metal bu haliyle de oldukça kaliteli ve ilgi çekici bir yayın olmayı başarmış. Zamanla çok daha iyi olacağından şüphem olmayan yayının, her fantastik kurgu severi çekecek potansiyeli var. **–Ali**



Rayman Raving Rabbids

DAVŞANLAR ÇİZGİ FİLM OLUYOR

Oyun olan filmlerden ve film olan oyunlardan sonra bu ay ofisimize düşen bir haber günümüzü oldukça güzelleştirdi. Ubisoft'un sevilen oyunu Rayman Raving Rabbids serisinin "davşanları" çizgi film oluyor! Ubisoft yolladığı basın açıklamasıyla davşanları konu alan yarım saatlik kısa filmlerin Ubisoft tarafından üretileceğini, Fransa hariç olmak üzere global yayın haklarınınsa ülkemizde de yayın yapan *Nickelodeon*'da olacağını belirtti. 2013'te yayınlanmaya başlayacak Rabbids'in, 78 adet 7 dakikalık kısa CGI animasyonları hazırlanacak. Nickelodeon bunları dörderli parçalar halinde yayınlamayı planlıyor.

Rayman için bir yan karakter olarak üretilen ancak zamanla Rayman'den bile daha popüler hale gelen Rabbid'lerin, Ubisoft'un resmi Youtube kanalına koyulan videoları 41 milyon kez izlenmiş. Şahsen davşanları ben de çok seviyorum ama bir çizgi filmde neler yapabilecekler, şimdilik hayal etmek zor. Medyanın yavaş yavaş oyunları keşfetmeye başladığı, oyunlardan da önemli markaların çıkabileceğini öğrendiği bu zamanlarda diğer oyun karakterlerini de ekranlarımızda görmemiz yakındır. **–Ali**



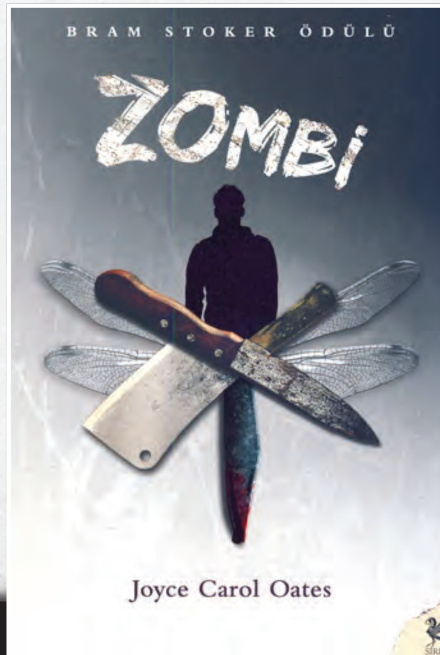


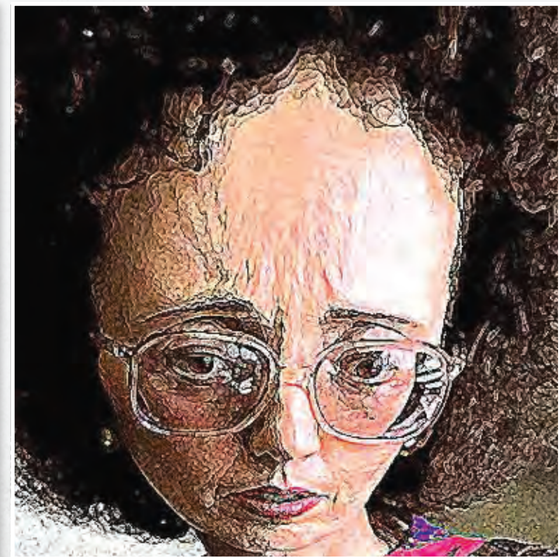
Joyce Carol Oates – Zombi

BU ZOMBİ BAŞKA ZOMBİ

Senelerdir hem oyunlar hem de filmler sayesinde baktığımız her yerde zombileri görür olduk. Bu sefer de Siren Yayınları'ndan çıkan Joyce Carol Oates kitabında çıkıyor karşımıza zombi kavramı. Ama bu zombi başka zombi…

Oates'in yarattığı Quentin P_ karakteri, bugüne kadar alıştıklarımız gibi topraktan çıkıp gelen zombilerden bir tanesi değil. Gün içinde belki farkında olmadan yan yana yürüdüğümüz, belki kırmızı ışıkta birlikte karşıya geçtiğimiz hatta belki arkadaşımız olan zombilerden o. Gözünü kırpmadan işlediği cinayetleri inanılmaz fantezilerle süsleyen bir seri katil. Gelmiş geçmiş en acımasız seri katillerden *Jeffrey Dahmer*'dan esinlenerek yazılan Zombi'de Oates kolay kolay izleri silinmeyecek bir başkahraman profili yaratmış. İyi kurgu ile akıcı yazım tarzını seven ve okuduklarını hazmedebilecek cesur okuyuculardansanız bir göz atmanızda fayda var. **–Damla**





The Tunnel

BİRİ TORRENT Mİ DEDİ?

Son zamanlarda korku filmi dendiğinde akla çoğunlukla Hollywood dışı yapımlar geliyor. The Tunnel da bunun en güncel örneklerinden biri. Tamam çok yeni bir film değil, ama bu aralar yeniden gündeme gelmiş olması nedeniyle henüz duymamış olanların dikkatini çekmek istedim. The Tunnel bağımsız bir film, ama bir ihtimal kafanızda canlanmış olabilecek düşük bütçeli, ikinci sınıf oyunculukları olan bir yapım değil. Filmin konusundan daha çok ilgi çeken kısmı torrent ile resmi sayfasından ücretsiz olarak indirilebiliyor olması. Eğer isterseniz filmin 135,000 karesinden birini 1$ karşılığında satın alarak destek olabiliyorsunuz. Bu tür şeyler ülkemizde pek işe yaramıyor olabilir ama film şimdiden 48bin karesini satmış durumda.

Film Sydney'in terk edilmiş yeraltı tünellerinde geçen ve *gerçek bir olayı* hikâye alan, belgeselimsi (Blair Witch gibin) bir korku filmi. Tünellerin darlığı, ışık sorunları falan yer yer oldukça klostrofobik hisler yaratabiliyor. Tünellerdeki varlığın görüntüleri, hareketleri ve bize gösterilen kısımları da müthiş başarılı. Özellikle sesinin son derece etkileyici olduğunu da eklemeliyim. Yer yer yapmacık olduğunu hissettiren diyaloglarla karşılaşsanız da sonuna kadar merakla izlettirmeyi ve bu süre içinde de tüm dikkatinizi cezbetmeyi başarıyor. "Ben korkmam" diyorsanız buyurun, beraber inelim tünellere. **–Eser**





Tori Amos – Night Of Hunters

SANMA SENDEN VAZGEÇERİM

Ne zaman Tori'nin bir şarkısını dinlesem ilk iş aklıma Sylvia Plath'in *Lady Lazarus* adlı şiirinin şu son iki mısrası uçuyor:

Kızıl saçlarımla küllerimden yeniden doğarım
Ve erkekleri hava gibi yutarım

Night of Hunters'ı dinlerken ise "biraz kül biraz duman, o benim işte" diyesim geldi. Bu kadına ne oldu, doğrusu ben çözemedim. Yanlış anlaşılma olmasın, Tori'nin sesi bir dönemeci alınca apansız denizin çıkmasını andıran, heyecanı azalmayan bir sürpriz gibi hâlâ (benzetmelerimiz de tatil dönüşü, kumlu mayo romansı kontenjanından). Fakat vokal tekniği, şarkılarının vuruculuğu, son birkaç albümdür fotomodellik tutkusuna kapılıp şekilden çıkardığı yüzü gibi soluyor, epriyor sanki. 12. albümü *Night of Hunters*'da Tori bu sefer, klasik müzikten esinleniyor ve biri hariç hepsi birer klasik müzik eserini düzenleyerek hazırlanmış 14 şarkı marifetiyle, parçalanmış bir ilişkinin sonrasında kendini yeniden keşfeden bir kadının hikâyesini anlatıyor. Tabii bunu en sıradan duyguları bile, olabilecek en canlı hatıralarla beraber çağırabilecek güçte sözlerle, kendi diline çevirerek yapıyor. Fakat klasik müzik dokunuşlarıyla haddinden fazla ağırlaşan müziği ve kelimeleri dinleyenin gövdesine iğneleyen vurgularını, soluklarını kaybetmiş vokali için aynı gönlü bol yorumu yapamayacağım. Müziğin tamamen ruh halleriyle ilintili olduğunu bildiğim ve Tori'yi ne yaparsa yapsın koşulsuz olarak sevmeme yetecek kadar hatıram olduğu için *Night of Hunters*'a kötü bir albüm diyemeyeceğim. Fakat birisini çok sevdiğimi bilip de artık anlaşamadığımı kabullendiğim zamanlarda içimden geçirdiğim -ve en sevdiğim- şarkılarından biri olan *Tear in Your Hand*'de söylediğin gibi; *ayrılık vaktidir belki* Toricim. **– B. Emre**



Hediyelerimiz Var!

Oyungezer'in 4. yaşı tüm yurtta, dış temsilciliklerde ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde törenlerle kutlanır da Tiglon'un Noel Babası Sercan durur mu… Bu sefer uçan balonlar, kedi merdivenleri ve muzlu pastayla birlikte bu ayki hediyelerini vermeye geldi ofise. Gelmişken de 40 gün 40 gecelik kutlamalarımıza dahil olmayı ihmal etmedi. Bu ay internet sitemizdeki sorumuzu doğru yanıtlayan Oyungezer okuyucuları bizden 3 adet X-Men First Class DVD'si, 3 adet Batman Arkham City tişörtü, 3 adet de Ghost Recon Future Soldier tişörtü kazanacak. Doğum gününde hediye veren ve yerinde duramayan oyun dergisi olduk resmen; neyse bu işte de bir hayır vardır.



Machine Head – Unto The Locust

BOYUN KIRMAK VE KAFA PATLATMAK İÇİN GERİ DÖNDÜLER!

Müzikte neredeyse 20 yılı devirecek olan **Machine Head**, aslında son 10 yıldır bu işin ekmeğini yiyor. Supercharger'dan sonra kariyer basamaklarını büyük adımlarla çıkan MH, 2007'deki *The Blackening* ile metal tarihinin belki de en "şarap" albümlerinden birine imza atmıştı. Dört yıllık bir birikimle Unto The Locust'a girişen elemanlar, muhtemelen yılın en iyi metal albümüne imza atmışlar bu sefer.

Rock'n Roll'dan heavy metal'e, oradan da thrash'e melodi dağıtan MH, artık son model gruplar arasında "büyükler" sınıfında yarışıyor. Metallica ile kanka olmalarının yanında, artık headliner statüsünde çıkıyorlar sahneye. Albümdeki tüm parçalar da bunun hakkını verir nitelikte. Enstrüman hakimiyeti olsun, söz yazımları olsun bu büyüklüğe yakışır seviyede. Dace McClain davulda harikalar yaratırken, Robb baba da vokalde şovuna devam ediyor. Phil yine o jilet gibi kesik kesik riffleriyle coşturuyor. Muhtemelen depresif bir günde yaptıkları *Darkness Within*, grubun şu güne kadar yazdığı en iyi parça oldu gözümde. *Who We Are*'da koro olarak çocuklarını kullanmışlar bir de. *I Am Hell (Sonata in C#)* son dönem metal şarkıları arasında kendisine farklı bir raf ayıracak kadar zengin. Üç parçaya ayrılıyor ve sizi başka evrenlere sokmayı başarıyor. *Locust* daha önce yayınlanmıştı ama albüm versiyonu biraz değişmiş, cilası daha hoş olmuş.



Sonuçta 7 dolu dolu parça sunuyorlar bize (bonus'larındaysa 2 cover, 1 adet de Darkness Within'in akustik hali mevcut). Albümün belki de *-eksik sayılamayacak-* tek eksiği, Imperium veya Aesthetics of Hate tarzında über gaz hit parçası olmaması… Onun yerine hit sayılabilecek 7 parçaya sahip olması! Bu albüm için yapılabilecek en iyi benzetme, Metallica'nın Master of Puppets albümü. Kafamıza, gözümüze ve kulağımıza hayırlı olsun. **–Volkan**



Ringer

SIRADAN HİKÂYE, YENİ BAKIŞ AÇISI

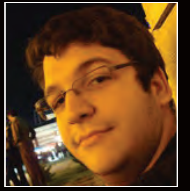
Geçtiğimiz yaz -nihayet- Buffy ve Angel izlemeye karar veren bir arkadaşımla, dizileri izlemeyi bitirdikten sonra konuşurken "sahi, Sarah Michelle Gellar bu aralar ne yapıyor acaba?" gibi tamamen sıradan bir cümle söyledim. Ardındansa bu güzel sürprizle karşılaştım; Ringer adlı yeni bir dramaya başlıyormuş. Sürpriz diyorum çünkü uzun zamandır yeni dizi sezonunu takip etmediğimi, hatta halihazırda takip ettiklerim dışında yeni bir diziye başlamadığımı fark ettim. Bu sezon hakkındaysa Terra Nova dışında fazla bildiğim bir başlık yoktu.

Ringer'da *Bridget Kelly* adlı iyileşmekte olan eski bir bağımlı ve striptizci genç kadın, bir cinayete tanık olur. Bu cinayeti işleyen mafya hakkında daha önce herhangi bir kanıt bulunamadığından Bridget'in şahitliği çok önemlidir. Ancak Bridget, FBI ajanı Victor Machado'nun (Nestor Carbonell) ısrarlarına rağmen öldürüleceğinden korkarak kaçar ve uzun yıllar önce ilişkisini koparttığı ikiz kardeşi Siobhan'a sığınır. Artık evli olan ve görkemli bir hayata sahip *Siobhan Martin*, Bridget'ın varlığından yeni hayatındaki hiç kimseye bahsetmemiştir. İki kız kardeş, teknede sohbet ederlerken Bridget için birden her şey kararır ve gözlerini açtığında Siobhan, geride sadece yüzüğünü bırakarak ortadan kaybolmuştur. Çareyi Siobhan olarak davranmakta bulan ve onun yerine geçmeye karar veren Bridget ise, Siobhan'ın bulaştığı ve anlam veremediği olaylara istemeden kendisini de katmış bulur.

Ringer yeni başlayan bir dizi; ama şimdiden oldukça güzel yorumlar alıyor. Konusu itibariyle bazı tahmin edilebilir yollar izlese de, bunları izleyiciyi gerebilen ve merakta tutan bir şekilde işlediğini düşünüyorum. Ayrıca Gellar, Bridget ve Siobhan arasındaki dengeyi başarılı bir şekilde kurabilmiş, ikisinin kardeş ama farklı kişiler olduğu duygusunu hiç kaybetmiyorsunuz. Sözün özü, takip edecek yeni bir şeyler arıyorsanız Ringer'ı deneyebilirsiniz. **–İpek**



EMRE İNAL



*"Hayal gücü...
Ne onunla sonsuza,
ne de onsuz asla."*

Bitmeyecek Öykü

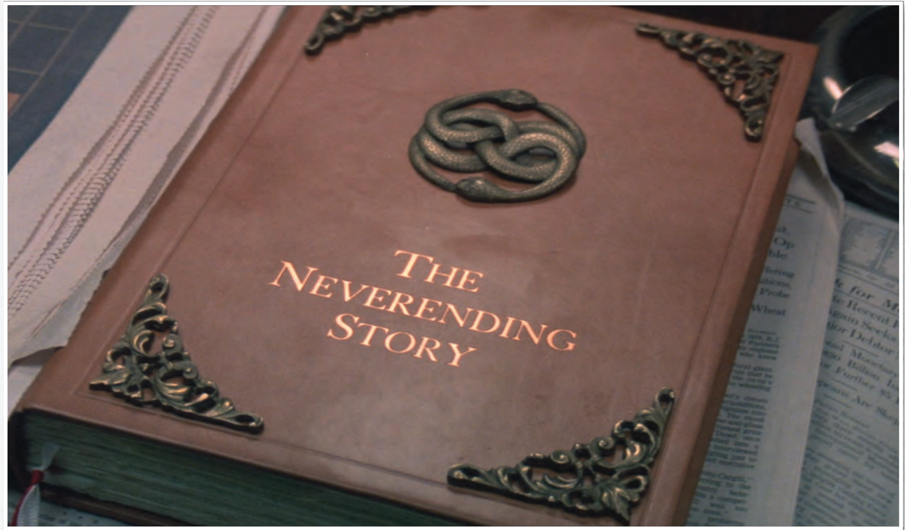
NE DİLİYORSAN ONU YAP

Hayal gücü geniş, normal bir çocuğu tanımlarken en sık kullanılan kalıplardan biri. Halbuki her çocuk oyun oynadığı sürece bir şeyler hayal eder. O yüzden büyüklerin dünyasında her çocuk geniş bir hayal gücüne sahiptir. Hayal etmek bilinmeyeni ya da olmayanı kendince açıklamaktır. Hayal gücünün genişliği, ne kadar çok şeyi açıklayabildiğinle ölçülebilir. Zaten daha büyüklerin dünyasını bilmeyen o çocuk, gördüğü ama bilmediği her şeyi hayal gücüyle yorumlamasın da ne yapsın? Bu yüzden önemli olan büyüdükçe hayal kurmaktan vazgeçmemek, hayal gücünü geniş tutmaktır. Hayal gücün geniş olmalı ki bir sonraki nesil de hayallerin neleri gerçekleştirebildiğini görsün, onlar da hayallerinin bir gücü olduğunu asla unutmasın.

Bitmeyecek Öykü'nün, yani Michael Ende'nin 1979'da yazdığı kitabın en önemli kısmıydı hayal gücünün anlam ve önemi. Gerçi her kitap ve her yapım için geçerli bu. Ne de olsa her kurgu, bir hayalin ürünü. Bitmeyecek Öykü, basit bir çocuk kitabı imajı taşısa da aslında gerçek çocukların değil, büyüklerin içinde sıkışıp kalmış çocukların okuması gereken bir "çocuk" kitabı bana göre. Okuyucusunu içine çeken kitap hayallerin gerçek olmasından bahsederken, siz de aynı ana karakter Bastian gibi kitabın içerisine giriyorsunuz. Zaten insan ister istemez düşünüyor okurken; acaba ben Bastian'ın ve onun okuduğu kitabın dünyasını mı okuyorum, yoksa okuduğum zaten o kitap ve bu da onun sınırsız öykülerinden bir tanesi mi diye.

Yıllar önce okuduğum bu kitap hakkında en sevdiğim detaylardan bir tanesi de, başlangıçta hayal gücünü bir dünyayı ayakta tutan, yıkılmaktan alıkoyan yegâne şey olarak gösterirken, ikinci yarısında olaylara tam tersi bakış açısı sunup, yalnızca hayal gücüyle yaşayacak birisinin gerçeklikten ne kadar koptuğunu göstermesiydi. Çok ince bir çizgi değil ikisinin arasındaki, birinden diğerine gidip gelebilecek yerler oldukça fazla. Sadece yamaçlara fazla yaklaşmamak gerekiyor.







YUREKA

BENCE MMO'LAR BÖYLE OLMALI

Bir diğer ismi de I.D. Entity olan Yureka aslında Kore yapımı bir manga, yani bir manhwa. Anlattığı şeyse birçoğumuzun müptelası olduğu MMO'ların bir başka örneği. İşin güzel tarafı, bu MMO sanal gerçeklik olarak oynanıyor. Visor'larınızı takıyor, gerçek dünyayla bağlantınızı tamamen keserek giriyorsunuz oyuna. Hatta isterseniz uyurken oynayabiliyorsunuz. Üstelik görüntünüz kendinize özel, yani ufak değişiklikler haricinde gerçek hayattaki görüntünüz neyse, o dünyada da öyle gözükmek zorundasınız. Dolayısıyla yapabildikleriniz, yani oyunu oynama şekliniz aslında tamamen kendi vücudunuzu kontrol etmekten ibaret.

Konusu zaten bir oyuncu açısından yeterince ilginç olsa da, asıl yüzünü yavaş yavaş göstermeye başlıyor hikâyesine kattıklarıyla. Ana karakteri Lotto'nun başka bir bayana ait bir hesap diskini kullanarak oyuna girmesi ve arkadaşlarını kandırması gibi ufak bir şakayla başlıyor her şey. Dahası, hesap diski kendisinde olmasına rağmen ertesi gün oyuna girdiğinde bu kişiyi de oyunda online olarak görüyor. Gerçek dünyada oyuncusu olmayan bu karakter (yani Yureka), nasıl bu şekilde oyunda diye sorgularken, bir anda NPC'lerin doğasından, oyun içi duyguların kullanımına, hacklenmeye ve oyundan gerçeğe dönüşen şiddete kadar birçok konu üzerinden ilerletiyor hikâyesini.

Yakın bir gelecekte geçmesiyle günümüz MMO'larının sınırlarını kaldırmışken, bir de kendi koyduğu sınırları kaldırarak alabildiğince geniş bir yelpaze sunuyor Yureka. Hoşuma giden esas şeyse, oyunun gizemli bir yapısının olması. Maksimum seviyeye ulaşmış oyuncuların tamamı küçük bir odaya rahatlıkla sığacak kadar azken, daha önce hiç kimsenin bilmediği ve girebilmek için özel birtakım koşulların sağlanması gereken zindanları bilenler bir elin parmaklarını geçmiyor. Sınıflarla ve yeteneklerle yapılabilen şeyler oyuncunun hayal gücünü zorluyor. Bu yüzden de gördükleriniz ezberden öte, oyuncuların ana ayak uydurmasıyla ortaya çıkardıkları şeyler oluyor hep. Bu da manwha'yı hep canlı tutuyor. 36 cilde ulaşmış olması gözünüzü korkutmasın, bir MMO'daki maksimum seviyeye çıkmak için kasmanıza hiç benzemiyor okuması.



Yedikule Hayvan Barınağı Meral Olcay

BİR CANLIYI SEVMEKLE BAŞLAYACAK HER ŞEY –DAMLA PINAR GÖK

Aslında hep bildiğim bir gerçekti ama geçtiğimiz haftalarda ziyaret için Yedikule Hayvan Barınağı'na gittiğimde bir kez daha fark ettim insanoğlunun ne kadar acımasız olduğunu. Röportaj için tekrar gittiğimdeyse tüylerimi diken diken hikâyeler anlattı barınağın yöneticisi Meral Olcay. Evden atılan, gecenin ayazında bir kutunun içinde barınağın kapısına terk edilen, taciz gören, dövüştürülen, yanan, bıçakla yaralanan ve daha birçok içimi acıtan hayvan hikâyelerinin sonunda Yedikule Hayvan Barınağı'nda ne kadar güzel bir iş çıkardıklarını fark ettim. Bu hikâyelerin artık son bulması için hayvan dükkânları yerine barınaklardan evcil hayvan edinmeli (Yedikule'deki hayvanların %80'e yakın bir kısmı evden atılan cins hayvanlar), evcil hayvanlarımıza ölene sahip çıkmalı, barınaklara yardım etmeli ve her şeyden önemlisi bu dünyayı diğer canlılarla paylaşmayı öğrenmeli ve yeni nesilleri bu şekilde eğitmeliyiz.

Önce bize biraz barınaktan bahseder misiniz? Kimsesiz sokak hayvanlarına ve terk edilen hayvanlara yer veren, bildiğim kadarıyla Türkiye'nin en büyük barınağı Yedikule Barınağı?

Aslında yeni yasaya göre barınak kavramı diye bir şey yok. Artık "rehabilitasyon merkezi" var; yani "kısırlaştır, aşılat, daha sonra aldığın yere bırak." Fakat bu hayvanlar alındığı yere bırakılmadığı için ormanlar 30-40 bin köpekle dolu. İnsanların eğitim düzeyi henüz diğer canlılarla birlikte yaşamayı kabul edecek seviyede değil. Bu dünya hepimizin olması gerekirken, sadece insanların oluyor. Sokakta köpek görmek istemiyor kimse. Maalesef hayvanların oy verme hakkı olmadığından dolayı yerel yönetimler, oy alacakları grubun isteklerini ön plana çıkartıyorlar. "Sokakta köpek görmek istemiyoruz" - Ok. Göstermelik kısırlaştır, aşıla, yerine bırak - ama o hayvanın yeri orman değil. Yaban hayvan yaşam alanı ormanlar. İnsanların yıllar önce evcilleştirdiği ilk hayvan türüdür köpek. Bu ne demek? Köpek, insansız olamaz demek. O nedenle de yaban hayvan yaşam alanı olan ormanlara köpeklerin atılması, "Doğal Yaşam Parkları" gibi "sevimli" bir isim adı altında olsa da bence tamamen yanlış. Biz gönüllülük esasına dayalı hizmet vermekteyiz, 2001 senesinde kurulduk. Yerel yönetimle gönüllü işbirliğinin Türkiye'deki en güzel örneklerinden birisi Fatih Belediyesi Hayvan Barınağı. Kurulduğumuz sene olan 2001'de hayvan sayısı 750'ydi. Geçen 11 sene içerisinde 3000'e yaklaştık. Tabii o zaman 2 dönüm arazi üzerindeydik, şimdi 8000 metrekareye yayıldık. Buranın gönüllülük esasına dayalı hizmet vermesinden ötürü kesinlikle ötenazi yok. Onun için sayı hiç azalmıyor, sürekli artış halinde. Yerimiz olsun, yeterli desteği alalım, bizim için sorun değil, bakarız. Ama maalesef insanlar köpeklerini atıyor ve kaçıyorlar. Destek yok, gelen 100 telefondan 90'ı hayvan bırakmak için.

Çok fazla sahipsiz hayvan görüyoruz sokaklarda. Bunlar hem sokakta yaşayanlar hem de evden atılanlar. Evcil hayvan besleme kültürümüzün pek olmadığını söyleyebilir miyiz?

Daha önceki röportajlarımda da söylemiştim. İnsanlar sokaklarda köpek görmek istemiyor, belediyeler alıyor ormanlara atıyor. Şimdi, sokakta yaşayan hayvanın alıştığı bir ortam var. Mahalleli besliyor, arkadaşları var, sevdiği insanlar var, orada doğmuş yaşamış. Siz bu hayvanı orman gibi uzak bir yere attığınız zaman, bu hayvan izleri takip ederek tekrar mahallesine gitmek istiyor. Yemek bulamıyor, açlıktan ölebiliyor. Tilki, domuz gibi yabani hayvanların saldırısına uğruyor. Yaşayan yaşıyor, yaşayamayan kuduz denen illeti şehre kadar yayıyor. Ya da şehre gelmek için yola çıkanlar, maalesef araçlardan dolayı eziliyor. Yani çeşit çeşit sakıncaları var. Bir de insanlar ormana nasıl gitsinler? Yani insanlarla iletişim kuramayacaklar.

Zaten sokak hayvanı kavramı bir tek Türkiye'de var çünkü Avrupa ve Amerika gibi gelişmiş ülkelerde, çocuklarla beraber yaşıyor hayvanlar. Bir kere insanlar, çocuğun hayatı boyunca bakış açısının, hayvan sevgisiyle ne kadar pozitif olacağını bilseler mutlaka evlerine bir canlı alırlar. Ama bunun sebebi işte "namaz

kılıyorum", "kılı tüyü kaçar benim çocuğum kistten hasta olur, kanser olur" şeklindeki tamamen yanlış bilgiler. Bizim diğer ülkelerde yaşayan insanlardan ne farkımız var? Siz hayvanınızın aşılarını düzenli olarak yaptırırsanız koynunuzda da besleyebilirsiniz.

En basit örnek Pitbullar. Pitbullar, dünyanın en yumuşak hayvanları. Fakat çene yapılarının çok güçlü olmasından dolayı kötü amaçlı insanların elinde bir dövüş makinesi olarak kullanılıyor ve "tu kaka" oluyorlar. Ben her zaman şunu söylüyorum; kötü köpek asla yoktur. Köpek veya kedi bir hamur gibidir. O hamura şekil verip iyi yapacak olan sizsiniz. Aynı çocuklar gibi; sokak çocuğu diye bir kavram var. Aile ilgilenmediği için çocuk sokağa düşüyor ve sokak çocuğu, tinerci oluyor. Siz sahip olduğunuz bir canlıyı düzgün bir şekilde yetiştirirseniz, aşıları düzgün yaparsanız, komut öğrenme ve saldırganlık eğitimi verirseniz ailedeki diğer çocuklardan hiçbir farkı olmaz. Bu nedenle çalışmalarımızda hep okulları ön plana alıyoruz. Ana okullarına kadar indik. En son 4 Ekim Hayvan Koruma Haftası ve Günü dolayısıyla 3-5 yaş grupları gelmeye başladı. Bu Türkiye'de ilk ve bizim için bir mutluluk kaynağı. Hedef kitlemiz çocuklar çünkü yarın öbür gün bu genç nesil yetiştiği zaman evine bir hayvan alacak ve asla terk etmeyecek. Gelen her öğrenciye terk edilmenin ne kadar kötü olduğunu anlatıyoruz. Burada koltuklarda, kanepelerde yatmak istiyor hayvanlar. Sizce neden? İnsan kokusu var. Bir de bütün hayvanlar bizim gösterdiğimiz sevgiyi kabul etmiyor, intihar ediyorlar. İnsanlar "köpek intihar eder mi" diyor. Evet, ediyorlar. Nasıl ediyorlar? Yemiyor, içmiyor, tamamen "Ben neden terk edildim" diye kendini kapatıyor. Ben şuna dikkat ediyorum, insanlar köpek sahiplenmek için geldikleri zaman "bize alışır mı" diyorlar. Ben de diyorum ki "hayvan dükkânından alacağınız köpekten çok daha kolay alışır çünkü evden atıldı." Ve evden atıldıktan sonra "ben ne yaptım da evden atıldım" diye düşünmeye başladı. Yeni eve giderken "uslu olayım ki atılmayayım" psikolojisinde oluyorlar. Bu nedenle de kaç yaşında olursa olsun, bütün barınaklardan alınan köpeklerin eve hemen uyum sağlayacağından emin olabilirsiniz.



Sahiplendirme sisteminiz nasıl işliyor?

Sahiplendirme sistemimiz aynı çocuk esirgeme kurumu gibi. Çünkü buradaki hayvanlar zaten daha önce bir kez terk edildiler ve travma yaşadılar. Bu travmayı tekrar yaşamamalarını istiyoruz. İnternet sitemizde sahiplendirme sistemini anlatan geniş bir bölümümüz var. Bu bölümde de bir linkimiz var; sahiplenme taahütnamesi formu. Bu formda aileyi tanımaya çalışıyoruz 23-24 adet soruyla. Kimsiniz, nerede oturursunuz, ne iş yaparsınız, işe gittiğiniz zaman evde köpeğe kim bakacak, kaç saat yalnız kalacak, hasta olduğu zaman doktora götürecek misiniz, bakamama durumunda tekrar bize iade edip asla başka insanlara vermeyeceksiniz çünkü biz sizi tanıdık ve size güvendik, referanslarınız kimlerdir… Bu kadar ince eleyip sık dokumama rağmen yanıldığım oluyor. İnsanlar diyor ki "yahu Meral Hanım'dan köpek almak zor, vermiyor." Yahu veriyorum ama gerçekten bakacak olana. "Kargoyla gönder" bile deniyor, yok böyle bir şey!

Çoğu zaman araçlar duruyor burada, kornaya basıyor adam ve diyor ki "köpek alacağım"

"E, buyrun, broşür verelim size."

"Yok ya, ne broşürü!"

"Ama lütfen bir okuyun."

"Amma çok teferruatınız varmış."

"Ama tabii. E, ne istiyorsunuz? Dinleyeyim sizi."

"İşte 3 kiloyu geçmeyecek, kısa tüylü olacak, beyaz ve kahverengi tercihim, havlamayacak, tuvalet eğitimi olacak…"

"Kıymalı mı, peynirli mi?"

"Efendim?"

E, burası pastane mi? Pastaneden kıymalı, peynirli börek mi alıyorsunuz veya manavdan meyve mi alıyorsunuz? Bir can emanet edeceğim, bu cana sen ne yapacaksın? İşkence mi yapacaksın, aç mı bırakacaksın, dövecek misin, satacak mısın, taciz mi edeceksin? Hiçbir şey bilmiyorum. Burada en önemli konu, sizin sorumluluğunuzda olan canları, başka bir insana emanet ederken "acaba"ları minimuma indirmek. Vicdani sorumluluk yani. "Ah, keşke vermeseydim!" dememek için yoğurdu üfleyerek yiyoruz.

Barınakta nelere ihtiyacınız var peki? İnsanlar ne şekilde yardım edebilirler size?

Gönüllü hizmet verdiğimiz için ödeneğimiz yok. Ödenek olmayınca da her şeyi bağışlarla karşılamak zorunda kalıyoruz. Fatih Belediyesi'nin desteği lojistik. Yani elektrik, su, telefon, araç, yemek toplama aracı, su tankeri, çalışan 24 personelin 11'inin maaşı ve sigortasını karşılıyor. Geri kalan 13 personeli biz dernekte gönüllüler olarak karşılamaya çalışıyoruz. Hayvanların yiyecekleri, ilaçları, tedavileri de işin içine girince çok zorlanıyoruz. Özellikle kışın çok zorlanıyoruz çünkü 1 koğuş normalde 2 kova yemek yiyorsa, kışın 4 kova yiyor. Üşüdükleri için enerji almaları gerekiyor. Diyoruz ki düzenli bağış, 10 Lira dahi olsa bizim için çok önemli. Web sitemizde yardım linkini tıkladığınızda bize nasıl yardım edebileceğinizi ayrıntılı olarak görebilirsiniz (**www.fatihbelediyesiyedikulehayvanbarinagi.com**). Sadece maddi de değil eski gazeteden tutun, yorgan, battaniye, kuru mama, yaş mama, kedi kumu, kullanılmış kıyafetler, yoğurt kovaları, kâğıt havlular, peçeteler, bulaşık deterjanı, çöp poşetleri; yani bir evde ne kullanılıyorsa onlara ihtiyacımız var

İstanbul'da 63 tane rehabilitasyon merkezi var. Ama onlar rehabilitasyon merkezi, biz barınağız. Yani hayvanlara ölene kadar bakıyoruz. Rehabilitasyon merkezleri taşeron firmada, ihalede, müteahhit firma bakıyor, ödeneğini belediyeden alıyor. Fakat burası tamamen gönüllü hizmet veriyor. Orada sayı 50-100'ü geçmezken, burada sayı 3000'lerde. E, o zaman desteğe ihtiyacı olan yer de burası. *Ormana gidecek, şu kadar günü kaldı, uyutulacak* gibi ajitasyon yapamıyorum. Ben ne yapayım şimdi, yardım alamayacak mıyım? Mutlaka var bizim gibi insanlar. İşte bu gibi insanlara da ancak sizler sayesinde ulaşabiliyoruz.



Farkında mısınız?

Engelli hayvanlar için ünlülerle birlikte hazırlanan ve tüm geliri barınaklara aktarılacak olan "Farkında Mısın" projesine göz attınız mı? Üstelik özel olarak hazırlanan takvimdeki 24 fotoğraftan 14 tanesi Yedikule Hayvan Barınağı'nın köpeklerinin. Ayrıntılı bilgi için: *www.farkindamisinprojesi.com*

Steins; Gate

MİKRODALGADAN BOZMA MİNİK BİR ZAMAN MAKİNESİ -İPEK CEVAHİR

Hiç hayatınızda "bir şansım daha olsa, bir şeyleri farklı yapardım" dediğiniz bir an oldu mu? "Ben pişman olmam" diyenlerdenseniz; peki, size mutluluklar. Fakat "çok ufak da olsa bir şeyleri değiştirebilme imkânım olsa keşke" diyen taraftaysanız, lütfen durun. Lütfen durun ve o şeyi değiştirmekten vazgeçin.



Zaman kavramını ele alan anime serilerini hep ilginç bulmuşumdur. Steins;Gate bu kavrama biraz bilimsel, biraz da fantastik bir yönden yaklaşmaya çalışıyor. Kendisine "*çılgın bilim insanı*" yakıştırmasını uygun gören ve hakikaten de hafif çatlak bir adam olan Okabe Rintarou, 3 kişiden oluşan ekibiyle küçük bir "laboratuvarda" (apartman dairesi) mikrodalga fırınlarını kullanarak gerçekten de bir zaman makinesi yapmayı başarır. Ancak sınırlı imkânları olan bir zaman makinesidir bu; geçmişe sadece çok küçük boyutlarda mesaj gönderebilmektedir. Yaptıkları şeyin daha ne olduğunu keşfetme aşamasında oldukları sıralarda Okabe, arkadaşıyla birlikte bir seminere katılır. Seminerin ardından yeni tanıştığı Makise Kurisu'nun öldürüldüğünü görür ve o panikle olay yerinden uzaklaşırken laboratuvardaki arkadaşına mesaj atarak durumu haber verir. Kısa süre sonra kimsenin bu olayı hatırlamaması ve canlı bir Makise Kurisu'yla tekrar karşılaşmaları sonrasında, aslında sandığından büyük bir buluşu gerçekleştirdiğini fark eder. Tek sorun, ne yaptığını fark eden kişilerin sadece laboratuvar üyelerinden ibaret olmamasıdır.

İşte bu noktadan itibaren bir şeylerin düzeltilmesi gerektiği fark edilene kadar hatalar silsilesi halinde devam eden Steins;Gate, hikâyesindeki beklenmedik dönüşler ve savunduğu kavramlarla aslında çok başarılı bir seri olmuş. Zaman yolculuğu kavramının bu kadar sağlam, hatta "neden olmasın" dedirtecek kadar olası işlendiği bir seriden beklenmeyecek kadar da sağlam bir başlangıç ve final yapmayı başardığı için ayrıca tebrik etmek lazım (malum, tam bir *sonu* olan serilere her zaman denk gelinmiyor). Steins;Gate, bir yandan da böyle bir konuda çeşitli başlıkları kullanarak olayı mümkün olduğunca gerçekçi, hatta tartışılabilir kılabiliyor. Seriyi izlemeye başlamadan önce eğer bilmiyorsanız ya da tekrar etme ihtiyacı hissediyorsanız John Titor, IBM 5100, 2channel, CERN, LHC gibi başlıklara hızlıca göz atmanız ve ne olduklarına dair genel bir fikrinizin olması sizin yararınıza olacaktır çünkü izlerken bunları gördüğünüz yerler mutlaka ilginizi çekecektir. Çoğu problem yaratmaması için isim değişikliğine uğrayarak işlenmiş olsa da, çıkış noktaları sonuçta bunlar. Öte yandan, ciddi ciddi zaman makinesi gibi bir şey yapabilmişken bu konuda fazla rahat davranmaları biraz fazla naif olmuştu. Elbette konunun bir şekilde ilerlemesi lazım ama oynadıkları şey de yapboz değil ki. Neden ulu orta yerde konuşup her kulak misafirinin istediklerini yapmayı deney diyerek kabul ediyorsunuz?

Unutmadan; serinin ortasında Okabe'nin düştüğü durumda bir an için "siz olsaydınız ne yapardınız" diye düşünün. Çünkü hikâye öyle bir yere geliyor ki, insana bir an cidden kaderini kabullenip oturma seçeneği artık çok çekici görünüyor. Seri aslında 5pb. ve Nitroplus işbirliğiyle 2009 yılında Xbox 360 için yaratılmış bir görsel roman. Ardından PC, PSP ve iOS sürümleri de çıkmış ancak bununla sınırlı kalmamış. Çeşitli hikâyelerin anlatıldığı drama CD'lerine, iki oyuna, biri web yayını ve diğeri parodi olan 5 farklı manga başlığına ve 2 romana daha uyarlanmış. Son bölümde duyurulduğu üzere bir de filmi yolda.

İlk bölümünde yavaş ilerlediği izlenimini uyandırsa da çok geçmeden sizi teoriler üretmeye ve bir sonraki bölüme sürükleyen, heyecanlı bir yapısı var Steins;Gate'in. Zaman yolculuğu temasıyla ne kadar uzaktan ilgileniyor olursanız olun, mutlaka görmeniz gereken bir seri olmuş.







Kesilen Sahneler

Anime serilerinin DVD sürümlerinin yanında özellikle satışları artırmak için konulan ekstraların, düzeltilen sahnelerin ve yok edilen sansürlerin seyir zevkini artırdığı şüphesiz. Hatta artık DVD ekstraları içermeyen sürümlere "özensiz" gözüyle bile bakılıyor. Geçtiğimiz ay başlayan Mirai Nikki (Future Diary) serinin kanlı sahnelerine ne olacağı büyük merak konusuydu çünkü böyle bir serinin sansürlenmesi demek, kansız bir Dexter izlemek gibi olurdu. Neyse ki TV serisinin fazla ağır bir muameleden geçmediğini görmek güzeldi fakat anlaşılan yapımcılar daha da iyisini sunabileceklerini düşünmüşler, çünkü DVD sürümlerinin tamamen kesintisiz içerikle piyasaya çıkacağı duyuruldu. İlk DVD ise aralık ayında çıkıyor.



Harika bir başlangıç yapan Fate/Zero da ekstra bölümler katacaklar arasındaymış. Fate'in satması için ihtiyacı olmasa da, fazla içerik göz çıkartmaz. Bu cephede de DVD sürümlerinin, televizyon gösterimleri sırasında kesilen sahnelerin ekleneceği ve bölümlerin "orijinal yayın" formatında olacakları duyuruldu.



Yeni Filmler Yolda

2012'nin bazı başlıkları kendini ufaktan belli etmeye başlamışken, geçtiğimiz ay içinde birbiri ardına sevdiğimiz serilerin film haberleri düştü. Her ne kadar bu isimleri çok sevsek ve uzun zamandır beklesek de, şans eseri ülkemize bir festivalle gelmedikleri sürece vizyona giriş tarihinde izleme şansımız çok düşük oluyor (ki zaten bu festivallerde de hep aynı anime filmlerinin gösterilmesi ayrı bir dert).

Bu duyurular arasında en çok beklediklerimizden bir tanesi Fairy Tail. Mashima Hiro'nun popüler shounen mangasından uyarlanan Fairy Tail'in anime serisi 2009'dan beri devam ediyor ve şimdiye kadar ikisi yayınlanan üç ekstra OAV bölümü 2011'i bolca FT ile doldurdu. Filminse Japonya'da 18 Ağustos'ta gösterileceği kesinleşmiş durumda.

Ao no Exorcist (Blue Exorcist) filmi de anime serisinin bittiğine üzülenlere güzel bir sürpriz oldu. Katou Kazue'nin yarattığı serinin anime uyarlaması eylülde sona erdi ancak mangada hikâye hâlâ devam ediyor. Filmin ekstra bir hikâye mi olacağı yoksa mangadan mı devam edeceği henüz kesinleşmedi.

Toaru Majutsu no Index (A Certain Magical Index) de film haberini duyuran seriler arasında. Kamachi Kazuma'nın romanlarından uyarlanan Index şimdiye kadar iki anime serisine, Toaru Kagaku no Railgun adlı başarılı bir yan hikâyeye ve kendi manga serilerine uyarlandı.

Bunların yanında 2012'de Steins;Gate, Blood-C, Rebuild of Evangelion'un 3. filmi "Quickening", yeni Berserk, Dragon Age, Five Star Stories'in yaratıcısından Gothicmade, Bakemonogatari'nin öncesini anlatan Kizumonogatari, Kenji Kamiyama'dan 009 Re:Cyborg, The World'de yeniden kaybolacağımız .hack// gibi daha birçok başlığı film olarak izleyeceğiz. Beklenecek bu kadar fazla filmin olduğu bir sene, sanırım uzun zamandır yaşanmamıştı.

Hero Awards 2011

Süper kahramanları medyatik rakipler olarak değerlendiren bir seri söz konusuysa, Hero Awards gibi bir etkinliğin yapılmasından daha eğlenceli bir şey düşünülemez! 2011'in en büyük sürprizlerinden biri kesinlikle Sunrise'ın Tiger & Bunny serisi oldu. Yapım ekibinin zaman zaman yaptığı ufak yorumlardan görüldüğü kadarıyla, hazırlık aşamasında adını çok fazla duyurmayan ve öne çıkmayan bu seri için herkes ekibe "tutmayacak, vazgeçin" diyormuş. Yayınlanmaya başladıktan sonra herkesi şaşırtan bir popülariteye ulaşan T&B, bu yorumları yapanların yüzünü kızartacak kadar hızlı bir şekilde yükseldi. Seriyi "NEXT PROJECT" duyurusuyla bitiren Tiger & Bunny'nin, NEXT PROJECT'inin ilk parçası olan Hero Awards 2011 etkinliği 13 Kasım'da gerçekleştirilecek. Etkinliğe ilginin beklenenin çok üstünde olduğu ve biletlere gelen talebin, mevcut biletlerden 150 kat fazla olduğu açıklandı (ekim başı itibariyle yaklaşık 750,000 kişi biletler için başvurmuş). Biletler sahiplerini çekilişle bulacağından heyecan son safhada. Bu ilgi karşısında etkinliğin ülke çapında canlı gösterilmesine karar verilmiş. Son açıklanan bilgilere göre, etkinliğin gösterileceği 100'den fazla sinema kesinleşmiş durumda ve en az 60 tanesi sabah ve akşam seansları düzenleyecek. Vay canına!



OYUN MÜZİSYENLERİ

Oyunlar ilk olarak görselliğiyle ve sahip olduğu atmosferle kendilerine çeker bizi. Bu kriterler sonucunda hangi oyunu alacağımıza karar veririz. Oynamaya devam ettikçe karakterlere ısınırız, hikâyenin bir parçası oluruz. Ancak oyunların bir yanı daha vardır ki, o oyunun yarattığı histe belki de en büyük katkılardan bir tanesi ona aittir. Oyunların müziklerinden bahsediyoruz. En kilit anları daha da vurgulayan, en hüzünlü anlarda yüreğimizi cız ettiren, en mutlu anlarda dudağımızın kenarına ufak bir gülücük konduran, en az oyunların kendisi kadar aklımızda kalan oyun müziklerinden… ve onları yaratan gizli kahramanlardan.

FURKAN FARUK AKINCI ♪ EMRE İNAL ♪ CAN ARABACI

AKIRA YAMAOKA

Nereden başlasam ki... Bu adamın yarattığı melodiler çoğumuzun anılarını saklıyor aslında. Sadece melodiler de değil; Silent Hill'in loş ve puslu sokaklarında, terk edilmiş evlerinde gezerken uzaktan gelen uğultular ve kakofonik sesler de Yamaoka'nın pek de normal olmayan zihnine ait. Aslına bakarsanız Yamaoka, kendini bir "ses tasarımcısı" olarak tanımlıyor. Herhangi bir müzik eğitimi yok, en azından akademik anlamda... Kendisi bir iç mimar ve Konami'ye 1993 yılında hayallerini kovalamak için katılmış. Uzunca bir süre için de hayal ettiği ortamı pek bulamamış çünkü yaklaşık beş sene kadar Konami'nin içinde küçücük oyun projelerinde yer almış. Ta ki Konami ilk Silent Hill'in müziklerini besteleyecek birini arayana kadar. Yamaoka bu pozisyona hiçbir ücret talep etmeden gönüllü olarak başvurmuş; sonrasıysa çoğunuzun malumu. Yamaoka'nın en belirgin özelliği Silent Hill serisine besteci olarak girip oyunun yapımcılığına kadar tırmanmış olması. Serinin ikinci oyunundan itibaren serinin alametifarikası olan ne varsa, orada Yamaoka'ya rastlayabilirsiniz.


Nobuo Uematsu


Akira Yamaoka

NOBUO UEMATSU

Bazıları hep der ya "sanatın okulu olmaz, onun öğrenildiği yer hayattır" diye; Nobuo Uematsu'nun hayatı bunun ispatı gibi. Uematsu, çalmayı 7 yaşında kendi kendine öğrendiği piyanoyla başlıyor müzik kariyerine. "Müziği hiçbir zaman hayatımı idame ettiren bir araç olarak göremedim, sadece sevdiğim için yaptım" diyen Uematsu'nun da herhangi bir müzik eğitimi yok. İlkin televizyon programlarına küçük jingle'lar besteleyerek hobisinden para kazanmaya başlayan Uematsu'nun oyun dünyasına girişiyse 1985 yılında NES platformu için geliştirilen Genesis adlı oyun için olmuş. Ama biz onu yıllardır Final Fantasy için bestelediği muhteşem müziklerden tanıyoruz. Herkesin zevki farklıdır ancak ne zaman FF-X'in müziklerini dinlesem sadece oyunu ve unutulmaz hikâyesini değil, oyunu oynadığım üniversite yıllarımı da hatırlarım. Böyle de güçlü melodileri vardır Uematsu'nun. Aranızda kendisini tanımayanlar varsa, Youtube'dan "Final Fantasy X – Spring" klibini izlemelerini tavsiye ederim. Tüm bu cümlelerden çok daha derin bir etki bırakacaktır.

JEREMY SOULE

1995'te Secret of Evermore SNES oyununa yaptığı müziklerle oyun müziği yapma işine soyunmuştu Jeremy Soule. Ama biz onu Secret of Evermore ile değil; Icewind Dale, Morrowind, Oblivion, Neverwinter Nights, Guild Wars, Star Wars: Knights of the Old Republic'in o muhteşem müziklerini hayata geçirmesiyle hatırlıyoruz. Icewind Dale'in soğuğunda içimizi ısıtan notalar, Knights of the Old Republic'te o büyük gizeme giden yolda attığımız her tedirgin adımı içimize işleyen tınılar ve Morrowind'in insanı alıp uzaklara götüren destansı açılış müziği Jeremy Soule'nin dehasının bir ürünü. Haliyle oyun müzikleriyle ilgili bir dosya yapıp da onun adını anmamak gibi bir terbiyesizlik yapamazdık. Bu yukarıda saydığımız epik mi epik müziklerin üzerine şu anda yapım aşamasında bulunan Guild Wars 2 ve Elder Scrolls V: Skyrim gibi oyunlarda da yine müziğini duyacağız Jeremy Soule'nin. Hele ki Skyrim'in şu meşhur ana tema müziğini duyduktan sonra yeni işleri için iyice sabırsızlanmaya başladık (yazar burada "Dovahkiin dovahkiin Naal ok zin los vahriin" diye mırıldanmaya başlar).


Jeremy Soule

HARRY GREGSON-WILLIAMS

Epik, hareketli ve gaz... Harry Gregson-Williams'ın müziğini tanımlamak için bu üç kelime yetmez elbette; ama en azından bir fikir verecektir. Bilenler bilir, kendisini oyunlardan önce The Rock, Enemy of the State, Broken Arrow ve Armageddon gibi büyük bütçeli Hollywood filmlerinden hatırlıyorduk. Ne zaman Kojima, Metal Gear Solid: Sons of Liberty'de kendisiyle çalıştı, biz de o noktada kendisine hasta olduk. Hele ki oyunun giriş videosunda kahramanlarımıza eşlik eden o destansı melodiyi unutabilmek mümkün değil. Fakat Harry Gregson-Williams'ın oyun dünyasındaki yolcuğu sadece MGS serisiyle sınırlı değil. Kendisi aynı zamanda ilk Modern Warfare'deki gaz parçaların da sorumlusu. Harry'nin müziğindeki Hans Zimmer etkisini yadsımamak elde değil. Bunu da zamanında Klaus Badelt (Pirates of the Caribbean) gibi sağlam bestecilerle birlikte Hans Zimmer atölyesinde çalışmış olmasına borçlu.

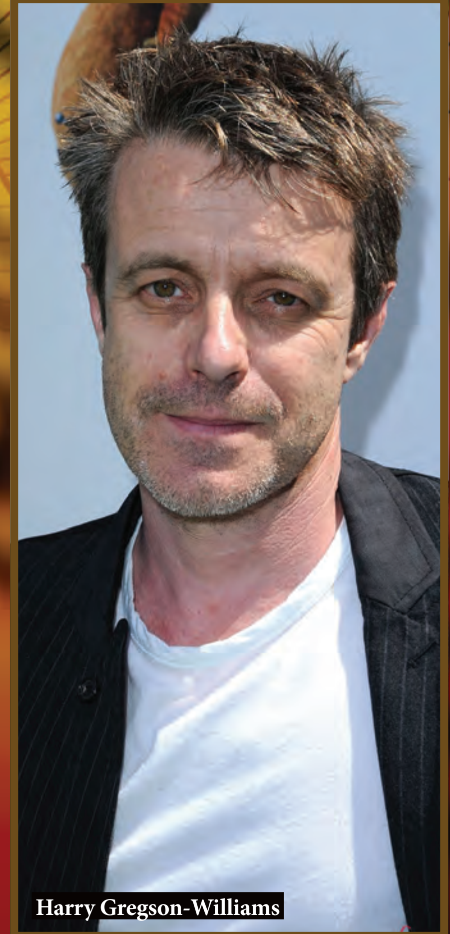

Matt Uelmen

GERARD K. MARINO

Çok parlak bir sürü oyunun altında imzası yok Gerard Marino'nun; ama yarattığı müzikleri çok iyi biliyoruz. Zeus'tan intikam almaya çalışırken, Tanrıları olabildiğine vahşi şekillerde teker teker katledip, doğru zamanda ekranda çıkan tuşlara basmaya çalışırken hep onun o gaza getiren müziklerini dinledik. God of War 1-2-3, hatta Chains of Olympus ve Ghost of Sparta; hepsi Gerard Marino'nun kafasının içerisindeki pembe kıvrımlarda hayat bulmuş unutulmaz müzikler arasında.

MATT UELMEN

Kişisel favorilerimden bir tanesi olan Matt Uelmen, bestelediği en meşhur parça olan *Tristram* cep telefonum her çaldığında bana eşlik ettiği için en sık andığım müzisyenlerden bir tanesi haline geldi. Diablo serisi, Starcraft ve World of Warcraft'a o muhteşem gitar tınılarıyla hayat veren, zaman zaman kanımızı donduran ama bir şekilde mutlaka ölümsüzlüğe erişmiş olan Matt Uelmen, Blizzard'dan ayrıldıktan sonra Runic Games'de Torchlight ile bizleri etkilemeye devam etti. Uelmen'in müziğinden etkilenip de Torchlight'ı oynarken kasabaya ilk girdiği anda "aaa, Matt Uelmen bu!" demeyen yoktur herhalde. Şu sıralar 2011 içerisinde piyasada olması beklenen Torchlight 2 için de müzik bestelemekle meşgul kendisi.


Harry Gregson-Williams



Gerard K. Marino


Frank Klepacki


Russell Brower

FRANK KLEPACKI

Eye of the Beholder, Blade Runner, Dune 2000, Nox, Star Wars: Empire At War... Hayır hayır, aslında Frank Klepacki'yi bu saydığım oyunlardan çok daha bilindik bir seri sayesinde tanıyoruz: Command and Conquer: Red Alert. Üssünüzü kurmaya çalışırken kanınızı kaynatan gaz müzikleri ve tabii ki o meşhur Hell March'ı yaratan kişinin ta kendisi Klepacki. Sadece 17 yaşındayken Westwood'da müzisyen olarak işe girip de severek dinlediğimiz bunca müziği yaratmış olmasıyla bile bu listede yer almayı sonuna kadar hak ediyor.

RUSSELL BROWER

Şu anda Blizzard'da ses yönetmeni olarak görev alan Russell Brower'ın çalışmaları sadece World of Warcraft ek paketleri, Starcraft II veya Diablo III'ten ibaret sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Tamam, bu saydığımız işlerin her birinde apayrı bir başarı yakalamış olabilir, ancak kendisi aynı zamanda 3 kez Emmy ödülü kazanmış bir müzisyen. Zamanında Animaniacs ve Batman: Animated Series gibi eskiden seve seve izlediğimiz animasyonların altında da imzası var.

KOJI KONDO

Legend of Zelda, Mario, Starfox gibi serilerin müziklerinin yaratıcısı olan Koji Kondo için, Nintendo'nun en esaslı müzisyeni diyebiliriz. Ta o ilk çıkan, piksellerini sayabildiğimiz Zelda ve Mario oyunlarından, günümüze kadar olan oyunların müzikleri kendisinin elinden çıkma. Hikâyesiyse günümüz şartlarının tam tersi yönde ilerlemiş. 1984'te, oyun sektörünün gerçekten bu işe kendisini adayacak insanlarla yürüdüğü dönemde Nintendo tarafından işe alınıyor. Hem de herhangi bir demo ya da güzel bir CV hazırlayarak değil, üniversitede bu işlere meraklı olduğu ve kendisini başarılı bir şekilde ön plana çıkarabildiği için. Notalar kulağımıza geldiği anda bir yerlerde Mario oynandığını anlıyorsak; hatta yalnızca oynandığını da değil, yıldızı ya da mantarı aldığını, hatta zıpladığını bile ses efektlerinden ayırt edebiliyorsak bu onun sayesinde. Aynı şey Legend of Zelda'nın o asla değişmeyen ama hep üzerine bir şeyler katılan müzikleri ve sesleri için de geçerli. Her ne kadar tüm oyunlarda hâlâ parmağı olsa da, Legend of Zelda: Ocarina of Time kendisinin son kez tek başına çalıştığı oyun. Zaten temelleri atılmış bir kere, izlenecek yol belli. Bu tarihten itibaren takımıyla yaptığı yeni müziklerin de eskisinden aşağı kalır bir yanı olmadı dolayısıyla.


Koji Kondo


Michael Land


Jesper Kyd

MICHAEL LAND, PETER MCCONNELL VE CLINT BAJAKIAN

Sıra bu üçlüye geldiğinde ne onları birbirlerinden ayırmak mümkün, ne de onlardan ayrı ayrı bahsedebilmek. Hikâye Michael Land ile başlıyor. Lucas Arts'ta işe alındığında önüne Secret of Monkey Island konuyor ilk iş olarak. Başarıyla tamamladığı bu görevin ardından geliyor sıra serinin ikinci oyununa. Zaten ilk oyunda istediklerini tam olarak gerçekleştiremeyen Land, iMUSE adlı MIDI düzenleme programını üretmek için Peter McConnell'i işe alıyor. iMUSE ile besteleri üzerinde çalışırken, kendisine yardımcı olması için Clint Bajakian'ı çağırıyor firmaya ve bu üçlünün hikayesi seneler boyunca LucasArts'ta devam ediyor. Monkey Island serisinin yanı sıra Indiana Jones, Sam&Max ve Day of the Tentacle oyunlarının müzikleri de bu üstatlardan ve onların geliştirdiği iMUSE sisteminden çıkma. Macera oyunları dışında aynı yıllarda Lucas Arts tarafından geliştirilen tüm Star Wars oyunlarının müziklerini de onlar yapıyor.

Yazıyı burada bitirmem yanlış olur; çünkü biraz önce de dediğim gibi bu insanları teker teker de kaleme almak gerekiyor. Land bütün bu yaptıklarının yanı sıra, yakın zamanda çıkmış olan Tales of MI'ın de müziklerini yaparak MI serisinin efsanesini koruyor. McConnell ise Full Throttle ve Grim Fandango'nun şaheser niteliğindeki müziklerini yapıyor. Hepsi bu kadarla da kalmıyor, bu yıllarda Tim Schaffer ile kurduğu dostluk sayesinde Psychonauts ve Brütal Legend'in müziklerini yapma şansını da yakalıyor. Aynı zamanda Sly serisinin tüm müzikleri de onun. Bajakian ise bambaşka bir şaheser olan Outlaws'ın müziklerini yapan kişinin ta kendisi.


Peter Mcconnell

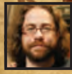

Clint Bajakian

JESPER KYD

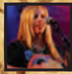
14 yaşındayken hediye gelen Commodore 64'üyle müzik yapmaya merak salan Jesper Kyd, birkaç yıl sonra aynı uğraşını Amiga'da da sürdürerek kaderini çizmiş oldu dersek yanılmış olmayız. Ancak asıl ünü ve başarısı 2000 yılında müziklerini yaptığı üç oyunla birlikte geldi: MDK 2, Messiah ve Hitman. Uzun bir süre "Hitman'in müziklerini yapan adam" olarak anılsa da Kane & Lynch, Unreal Tournament 3, Borderlands ve Gears of War'un bazı parçaları gibi daha birçok güzel işe de imza attı. Ve tabii ki Assassin's Creed. Özellikle Assassin's Creed 2 ve sonrasında gelen Broterhood ile Revelations, Jesper Kyd'i favori müzisyenler listemizin en tepelerine doğru büyük bir hızla taşıdı. Ezio's Family, Flight Over Venice, Desmond Miles, Master Assassin gibi parçalarını dinleyip de etkilenmemek gibi bir şey söz konusu olamaz zaten. Assassin's Creed: Revelations'ta kulaklarımızın pasını nasıl sileceğini düşündükçe bile sabırsızlanıyoruz.

İSMİNİ ANMADAN EDEMEDİKLERİMİZ

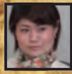
Bu kişilerden bazıları ya tek bir oyunla turnayı gözünden vurmuş durumdalar ya da üzgünüz, hikâyelerini ayrıntılı anlatmaya yerimiz kalmadı. Yine de onların ismini bu sayfalara yazmamak haksızlık olacağından, kısa kısa da olsa onlardan bahsetmeyi uygun gördük.



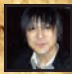
Jonathan Coulton – Portal serisi
Anlatmama gerek var mı gerçekten? "This was a triumph..."



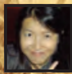
Lisa Miskovsky – Mirror's Edge
Bir Still Alive'dan bahsedip de diğerinden bahsetmemek olur mu? "Çok güzel şarkı şu Still Alive" dediğimizde "hangisi... fark etmez gerçi ikisi de öyle" dememize sebep olan diğer şarkının yaratıcısı kendisi.



Michiru Yamane – Castlevania serisi
Castlevania serisinin müzikleri 2008 yılına kadar Konami'de çalışan bu kadına ait. Aynı zamanda bu zaman zarfında Suikoden serisi başta olmak üzere başka Konami çıkışlı oyunlarda da imzası var. Yakın zamanda çıkacak olan Skullgirls'ün ise müzikleri ondan gelecek.



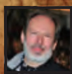
Yasunori Mitsuda – Chrono serisi ve nice Square Enix oyunu
Chrono serisinin müziklerini adeta oyunla bir bütün halinde bestelemesinin yanı sıra, Xenogears, Xenoblade ve Inazuma Eleven serisinin müzikleri de ona ait.



Yoko Shimomura – Kingdom Hearts serisi ve nice Square Enix oyunu
Kingdom Hearts'ın müzikleri daha çok oyuna dahil olmuş dünyaların ünlü müziklerinden derleme olsa da, bir o kadar da Yoko Shimomura'ya ait şarkılar var. Hepsini aynı enstrümanlar üzerine yerleştirip düzenleyen, üstüne bu başarılı parçaları yaparak ünlü müziklerin önüne rahatlıkla kendi parçalarını yerleştiren de bizzat o. Aynı zamanda Parasite Eve, Xenoblade, FF Versus XII oyunlarının müzikleri de ona ait.



Shouji Meguro – Shin Megami Tensei ve SMT: Persona serileri
SMT serilerinin tamamının birbirinden farklı müziklerini hazırlayan Meguro olmadan SMT serisi, özellikle de Persona bu denli hayat bulamazdı sanırım. Aynı zamanda yine ATLUS'tan Trauma Center ve Catherine'in müziklerini de o yaptı.



Hans Zimmer – Modern Warfare serisi ve Crysis 2
Filmlerden alışık olduğumuz performansı oyunlarda da gösterdiğinden dolayı Hans Zimmer'i bu listeye dahil etmek için hiç çekinmedik.



HAYALET GEMİ

Göker Nurbeyler
goker@oyungezer.com.tr

Oyungezer'e Re-Login

Öncelikle geçtiğimiz ay terör saldırılarında şehit olan ve Van depreminde kaybettiğimiz vatandaşlarımız için Allah'tan rahmet diler, tüm yakınlarına ve Türk halkına başsağlığı dilerim.

İngiliz Rock efsanesi Queen'in benim için her zaman özel bir yeri vardır. Bana alınan ilk albüm Queen'in Greatest Hits II'siydi. Uzun süre anlamayacağım o sözleri ezbere söylemem ise bir yıldan az zaman almıştı. Queen'le tanışmamızdan 20 yıl sonra, yeterince ertelediğime karar verdiğim askerlik görevimi artık tamamlamak üzere harekete geçtim. Soluğu önce Manisa'da ve sonra Kuzey Kıbrıs'ta aldım. Peki Queen ile askerliğimin ne alakası var?

Acemiliğimde önümdeki ranzada yatan TIR motoru gücünde horlayan arkadaşı susturduktan sonra uyuyabildiğim birkaç saatte rüyamda "Don't try so hard"ı duymamla başladı her şey. Sonrasında tuttuğum nöbetler boyunca şarkılarını kendi kendime söylediğim grup oldu Queen.

Askerliğim sırasında, kısacık notlarımla "Askere Login" köşeciğinde sizlerle birlikte olmaya çalıştım. Dönüşümde en çok duyduğum soru "Nasıl geçti?" idi. Askerlik psikolojik ve fizyolojik açıdan yıpratıcı bir vazife. Bu nedenle bu soruya kimsenin içten "Müthişti" cevabını vereceğini sanmıyorum. Tabii ki ben de saatlerce nöbet tuttum, fiziksel aktivitelere katıldım, atış yaptım (200 metrede 2/3 oranım var övünmek gibi olsun, tabii fare tutmaktan daha zor zira fare geri tepmiyor). Askerliğimin son döneminde yaptıklarımla bir katma değer oluşturduğuma inanıyorum. Tamir ettiğim bilgisayar ve elektronik eşyalar nedeniyle, yeni parçalar alınmasına en azından şimdilik ihtiyaç kalmayacak. Ülke ekonomisine 1 dolar da olsa katkı katkıdır. Fakat asıl tatminim İngilizce ve Almanca öğrettiğim, yaşları 9 ila 22 arasında değişen gençlerdi. Bu bana öğretmenliğin ne kadar yorucu; fakat sonucunun ne kadar keyifli olduğunu öğretti. Son günümde tahtaya "Göker Öğretmenim bizi bırakma" yazıp hatıra defterini getiren, "Sizin anneniz uzakta, ev kurabiyesini özlemişsinizdir" diyerek birer tabak kapıp gelen ufaklıkları unutmak kolay olmayacak. Yeni nesil, bizim gençliğimizdeki çizgi filmlerin yeniden yapımlarını izlediğinden "Optimus Prime mı döver Voltran mı yoksa Bakuganlar mı?" konulu felsefi sohbetleri de unutmayacağım (bence 80'lerin He-Man'i hepsini döver :).

Askerlik bir kez yaşanmasına rağmen anıları yıllarca anlatılır. Benim de biriktirdiğim ilginç anlar var.

Askerlik bir kez yaşanmasına rağmen anıları yıllarca anlatılır. Benim de biriktirdiğim ilginç anlar var elbette. Sözlerimi bitirirken bunlardan birkaçıyla ilgili, ilgili arkadaşlara seslenmek istiyorum.

Sevgili Metin,
Yemekhanede görevli olduğun dönemde, sessizce arkamıza yaklaşıp kulağımıza "Afiyet olsun" şeklinde fısıldayarak gaipten iştahımızla ilgili temenniler duyduğumuzu sanmamız sanırım hoşuna gidiyordu. Ama demiştim sana yanında kalmaz bu diye. Ne zaman ki güneş altında tek başına çapa sallarsın, bir Göker ayak parmakları üzerinde arkandan yaklaşır ve kulağına "Çılgınca öp beni!" diye fısıldar. Çapayı fırlatırken "Allah belanı" diyerek yerden iki metre sıçraman Göker'i ilgilendirmiyordur. Bu fikri bana veren Erdil Yaşaroğlu'nun balıklı-kurtçuklu karikatürüne minnettarım.

Sevgili Piyade-Karargah Bölüğüm,
Biliyorum, sabahları metal dolaplara ve yataklara vurularak bariton bir sesle "Koğuş kalk!" gürültüsüyle uyanmasına alışkınsınız. Fakat gün gelecekti ve biri sizi "Haydi sevgi pıtırcıkları, haydi sevda çiçekleri, uyanın kuzucuklar!" seslenişiyle uyandıracaktı. Birisinin Uğur'u "Dünyanın en yarma kelebeği" sözüyle yataktan atması gerekiyordu.

Sevgili Uşağum,
Senden Estağfurullah'ın lazcasını öğrenmeme rağmen seni gıcık etmek için Estağ-tutti-furitti diyordum. Affet :)

PES sever arkadaşlar,
Bilgisayar oyunlarıyla bu kadar ilgisiz bir topluluğun içerisinde PES denince akan suların durmasına şaştım desem yalan olmaz. Real Madrid'i Real Mardin yapan arkadaşım, gamepad'i daktilo gibi kullanmana rağmen o pasları nasıl yapıyorsun, o golleri nasıl atıyorsun?

Arabesk seven askerlik arkadaşlarım,
Ekranın iki yanında erkek cep numaraları geçen kanalları bırakın artık. Oradan erkek arkadaş arayan kız sayısı "1 / Alpha Centauri'nin Dünya'ya Uzaklığı"ndan daha az, inanın bana. Diğer yandan aylarca yemekhanede türlü türlü arabesk parçayı öğrenmeme önayak olduğunuz için teşekkürler. Hepsinin yeri bende ayrı olsa da Seyfi Doğanay'dan Bacımsın'ı unut(a) mayacağım.

İnce bir selviye benziyor boyun,
Meleği çatlatır o güzel huyun,
Çekinme karşımda rahatça soyun,
Bakarsam namerdim, artik bacımsın...

Dip not: Aylar sonra dikkatimi çeken kaderin cilvesi: Annem bana o Queen albümünü bir zamanlar İzmir Kemeraltı'da bulunan Ordu Pazarı'ndan almıştı.





RÜYA TAMİRLERİ

C.Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Büyüdün artık, şımarma!

Bundan dört küçücük yıl önce bu sayfalar yoktu. Henüz hiçbirini görmemiştik, burnumuza götürüp koklamamıştık, onlara dokunduğumuzda ne hissedeceğimizi pek bilmiyorduk. Yüzünü hiç görmediğin sevgili gibiydi, doğmasını beklediğin çocuk gibi, biraz da kendi sesini ilk kez dışarıdan duymak gibi... Bu dergi dört yıl önce bugünlerde henüz ortada yokken, elimin altında yine bu klavyeyle bir şeyler yazıyordum. Oyungezer'in ilk sayısıydı. Üşümekten mi, heyecandan mı titrediğimi pek hatırlamadığım bir Kasım başıydı.

Hop! Dur bakalım... Tamam, itiraf ediyorum, konu Oyungezer olunca sürekli çocuğundan bahseden kadınlardan birine dönüşüyorum ben. Her fırsatını bulduğumda bu sayfayı derginin kendisini anlatmaya ayırıyorum mesela. Diğer konularda hafızam sıfıra yakın bir kapasiteyle çalıştığı halde, az buz değil 49 aydır bir şeyler ürettiğimiz bu derginin bazı dosya konularının, incelemelerinin ya da küçük ama önemli bir haberinin hangi sayıda olduğunu şıp diye hatırlıyorum. Sonra kendim de şaşırıyorum "nereden bildim ben bunu acaba" diye ama içimden yükselen o kadın ses "tabii ki hatırlayacaksın şapşal" diye azar çekiyor. Sadece bu da değil. Derginin ilk sayılarını hatırladığımda ya da Tuğbek'le oturup o günlere dair bir şeyler konuştuğumuzda otomatikman duygusallaşıyorum, "nasıl da hızlı büyüyorlar değil mi" muhabbetine girmemek için kendimi tutmam gerekiyor. Bazen de hiç kendimi falan tutmuyorum, sadece o an çevremdeki insanların tahammül seviyesine göre dozunu tutturmaya çalışarak dergiyle aramdaki romantik bağı ortalığa döküyorum... "Deli zaar" diye üzülerek bakan insanları pek tercih etmiyorum tabii. "Büyüyene kadar çok zor diyorsun ama hele bir de büyüdüler mi ilk sayılardaki hallerini arıyorsun", "Bir zamanlar sadece 114 sayfaydı ya, derginin poşeti bile şu kadarcıktı, ona sığıyodu, düşün" diye dertleşebileceğim, onun da kendi dergisi hakkında konuşurken duygusallaştığını görüp bu hisleri paylaşabileceğim bir editör arkadaş edinmeliyim belki de. Birlikte dergilerimizi parka götürmeliyiz falan... Bilmiyorum.

Çocuğunu kusursuz gören o anne gibi ben de Oyungezer'e tek bir laf edildi mi feci kırılıyorum. En çok da Ali'yle konuşmalarımızda yaşadığım bir şey bu. Çocuk bütün kibarlığıyla "Bu ayki kapak pek olmamış bence" diyor mesela, verdiğim ilk cevap genellikle "trollük yapma" oluyor, gerçi bunda Ali'nin canı istedi mi gerçekten sağlam bir troll olmasının da etkisi var muhakkak ama bu bahsi şimdilik kapatalım. Ciddi olarak o kapağı beğenmediğine ikna olmam bile zaman alıyor (emin olunca da küsüp gidiyorum zaten), sanki herkes dergiyi benim gibi şımartmak zorundaymış gibi...

Yakınır gibi konuştuğuma bakmayın, bir süredir dergiyle de, onun üzerine titreyen hallerimle de daha rahat dalga geçer hale geldim, şimdi biraz onun tadını çıkarmaya çalışıyorum sadece. Hani bakalım nereye kadar laf söylememe izin verecek içime kaçmış Oyungezer annesi, onu test ediyorum. Tabii hâlâ oldukça dirençli, pek laf ettirmiyor kendisine. Ayrıca sık sık yoklamaya da devam ediyor, özellikle de yazı yazarken sızabileceği bir an buldu mu orayı tıkayıp yazmaya devam etmek çok kolay olmuyor. Kendi kelimelerini düzene sokmayı pek sevmeyen biri olarak genellikle kaptırıp gidiyorum peşinden ama bu defa ilk paragrafın sonunda ipleri elime aldığım için gururlanabilirim. Pek de farkına varmadan kendimi kaptırıp melankolinin dibine doğru yuvarlandığım çok oluyor hâlâ ama hezeyanın kokusunu eskisinden çok daha hızlı alıyorum artık. Ve o kokuyu eskisi kadar sevmiyorum sanırım.

Yine de, madem Kasım ayındayız, madem dördüncü yaşını kutluyoruz, gel birer kahve içelim seninle Oyungezer, mis gibi melankoli koksun. Bu sayını da bitirince gel biraz dertleşelim canım dergim. Doğum günün kutlu olsun.

Konu Oyungezer olunca, günün 24 saati çocuğundan bahseden kadınlar gibi hissediyorum kendimi. Yerli yersiz övmeler, durmadan hakkında kaygılanıp durmalar, "boyu da uzuyor"lar falan... Yeter yahu, bırak baksın başının çaresine!





IŞIKLI KİTAPLAR

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Şeytanın adı

Kalk. Kalk ve bak. Hayat dediğin bu şeye. Kendi gözlerine inanma, başkalarının gözlerini tak. Yeniden bak. Bütün bildiklerini unutarak. Çünkü bildiğin şeylerin pek azı bilgi ve duyguların sisinde gözlerin pek kısa mesafeli. Başlangıçtakinin meraklı gözleriyle bak, yaşanmışlıkların, önyargıların, bilmişliklerin zehrinden uzak.

Güzel dediğimiz ne çok şey harap, normal saydığımız ne çok şey salt kötülük. Kolektif bir bilinç içinde, suç da sevap, günah da sevap. Zalimlik bütün halkın zalimliği olduğunda nasıl da normal. Öldürmek ne kolay kızgın kalabalığın arasına karıştığında. Tecavüz ne masum 23 sihirli, 13 uğursuz rakam olduğunda. En büyük günahları hep birlikte işleyenlere bak.

Olana bitene hiç şaşırma. Dünyanın karanlığına hiç şaşma. O hâlâ burada. İblis değil adı, habis değil, kem değil. Karışmasın aklın, doğası bu.

Nesillerimiz kemiklerimizin üzerinde yürüyecek, bizim atalarımızı çiğnediğimiz gibi. Hiç üzülme buna… aynı bizim gibi eskiler de hak etti. Hiç öykünme öyle eski günlere, aklın sefaleti bugününkünden karanlık, bugününkünden daha zalimdi. Tek bir kadının bile kiminle evleneceğine karar veremediği çağlar vardı. Ekmek çalanın kol verdiği günler vardı. Hepsi nomaldi, doğaldı, gerekliydi, adaletti ve sevaptı. Bir zamanlar kölelik haktı, tecavüz hukuk. Dön şimdi tükür suratına bunu yapanların. Utanma tükür, haykır, "Bu çağda ha!" Ama bil ki senin bugün yaptıklarını da lanetleyecek nesiller, senin yaptıklarını yapanın suratına tükürecek.



Bugün muzaffer sayabilirsin kendini gözlerinin tahtında. Bugün o gözlerin gördüğü en haklı, en doğru sen olabilirsin. Ama çağ hızlanıyor, saat yaklaşıyor, babasının, atasının değerleriyle muzaffer olanların zamanı geçti. Bekle… Sadece on sene sonra sen bile inanmayacaksın bugün taptığın egona.

Şeytanın bir ismi var… Şeytanın bir ismi var… İblis değil, habis değil, kem değil. Adı ağza alınmaz çünkü o zaman herkes korkar. Sana bir masal kahramanı yaparlar şeytanı ki görmeyesin yanı başında duranı. Şeytanı onu alt edene sor, çünkü onu alt etmemiş kimse anlayamaz doğasını.

Öldürme diyenin adını idam fermanına yazdıklarında buradaydı. Mesih şüpheye düştüğünde ve acıya, o buradaydı. Olana bitene hiç şaşırma. Dünyanın karanlığına hiç şaşma. O hâlâ burada. İblis değil adı, habis değil, kem değil. Karışmasın aklın, doğası bu. Onu yenene sor, Rumi'ye sor.

Seni kandıracağını söylememişler miydi, kanına gireceğini, baştan çıkaracağını? Biliyordun, kuşandın zırhlarını. Ayağına dolanan yılanı görme diye anlattı masallarını. Elinde kılıcın, zırhının içinde bekledin cehennemin yedi kat altından gelecek o kızıl ejderhayı. Zırhının içine süzülürken ufka doğru kıstın gözlerini, seni defalarca sokarken taradı gözlerin hangi ölümlü ruhun içine saklandığını. Kandıracağını söylemişlerdi, baştan çıkaracağını. Sandın ki şarapla, dumanla çalacak aklını, kadınla, erkekle, hazla ele geçirecek ruhunu. Hiç aklına gelmedi en tatlı sözlerin zehri, fısıldayanınsa o olduğu:

"Sen onlardan iyisin, haksızlık ettiler sana. Doğru olan sensin, özür dilenmelisin. Bak kandırmaya çalışıyorlar seni, sevmiyorlar, aldattılar. Onlar kötü olanlar, senin bildiklerini bilmiyorlar. Ne kadar da harikasın, bence en güzeli hak eden varsa ilk sensin. Ne harika yaptın, ne güzel dedin acaba fark edecekler mi? Boşver. Boşver senin daha çok ihtiyacın var. Sen hak ettin bunu sen, senden çaldılar. Sen onlara iyilik yaptın ama onlar nankörler, sen ellerinden tuttun ama yüzüne güldüler. Onlar kötüler."

En zekiler ve en güçlüler en hızlı düştü tuzağına. Cogito ergo sum. Ha haaa! Ne de masumdu sözleri, ne kadar da düşünmüştü halbuki seni. Ama aklını başından aldığında durmak bilmedi. Elindeki bıçak kan gördüğünde eli elindeydi, yalan dilinden döküldüğünde dilindeydi, düşene vurduğunda kahkahası seninkiyle gürledi. Ne de masumdu sözleri. En güçlü olanın kanında buldu aradığı öfkeyi, çılgınlığı zafere taptı, şehirleri yaktı, halkları kesti. Ooo evet, sen masum bir oyuncusun bu dünyada. Bu büyük kötülüklerle ilgin yok, o kötülüklerin sebebi olan zehrin kulağında çınlaması dışında. Unutma cehaletin özü değişmez, cehalet büyük veya küçük olduğunda. Aynı pisliğin sadece farklı miktarları işte.

Şaşır, şaşır bakalım kötülüklere. Haberlerde parçala yüreğini. Aklın almasın insanın insana ettiğini. Eğer sana iyi hissettiriyorsa ne âlâ. İyiyi tanımlayan kötü olduğunda, kendini suçlamak niye, elbet bulunur daha bir beteri. Sanma ki o kötüler senden farklı görüyor kendini, ne onlar ne de senden nice iyileri. Kimseden daha masum değilsin dostum. Şeytanı yenene kadar daha iyi değilsin kimseden. Cehaletin daha küçük belki diğerlerinden, pisliğin daha ufak ama özü kökünde oldukça ona da çok güvenme derim.

Şeytanın bir ismi var… İblis değil, habis değil, kem değil. Aynalarda arama boşuna, sen değil. Çıkaramadın mı kim olduğunu hâlâ? Halbuki bir ismi var demeden önce söylemiştim sana.

Ooo, who, who. Ooo, who, who. Ooo, who, who. Ooo, who, whoooooo…
Oh yeah!



HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

AAA de bakayım… Çuvaldız geliyooo!

Aman korkma sevgili okuyucum! Çuvaldız sana değil, bana geliyor. O hafifçe kapatmaya başladığın sayfayı yeniden aç lütfen… Neden mi kendime bir çuvaldız batırmak istiyorum? Manyak değil, mazoşist değilim, sadece kendimle mücadele etmeyi seven bir insanım. Üstelik benim hatalarımdan ders alacak binlerce kişi olduğundan da eminim bu sayfanın 45 santim ötesinde.

Nereden başlasam ki? Hah, öncelikle şunu itiraf etmekle başlayayım: 4 senedir Oyungezer'de, ama ondan da önce 10 sene boyunca Level dergisinde, Had Safhada köşesinden doğru bildiğim, düşündüğüm bazı şeyleri sana da yansıtmaya çalıştım. Devam da edeceğim Allah izin verdikçe. Ama sevgili okur (sana "sen" dememe bozulmuyorsun değil mi?), senin bilmediğin şöyle bir durum var: Sana verdiğim tavsiyelerin hepsini, ama istisnasız hepsini aslında kendime de veriyordum. Bir nevi, kendimle ilgili memnun olmadığım tüm yanlarımı itiraf etmek için kullanıyordum bu sayfayı. İşe de yaradı diyebilirim ha. Tam değil ama yeterince yaradı.

Her insana iç dünyasını her ay 10 küsur bin kişiye açmak nasip olmaz, bu yüzden ben kendimi daima şanslı gördüm. Ve derler ki, gerçek deliler, deliliğinin farkında olmayanlardır. Ben birtakım deliliklerimin daima farkındaydım, bu yüzden de kendimi şanslı gördüm. Dedim ya, kendimle, daha doğrusu beni karanlık tarafa çekiştiren nefsimle mücadele etmeyi fazlasıyla seviyorum diye. Bazen onu yenmeye çalışınca karşıma daha güçlü çıktığını gördüm, tıpkı çalıştırıldıkça güçlenen bir kas veya tedaviye bağışıklık kazanan bir virüs gibi.

Ama güçlenen sadece "ben"liğim, nefsim değil. Ben de darbeler alarak geliştim. Mesela, sen bilmezsin ama, çok hızlı sinirlenen bir adamım. Daha doğrusu öyleymişim –insanın 15 senedir görmediği bir arkadaşının ilk sözü "Aman abi, sen sinirli adamsındır. Ofistekileri boğma sakın!" olunca durup düşünüyor. Allah'tan bunu çok fazla içimde soğurabiliyorum da hayatımda kimseye zarar vermedim (SSK kuyruğunda benim yüzümden ağlayan bir adam hariç, o hâlâ içimde bir acıdır. Bir gün görsem de helalleşsem). Bunu insanların fark etmediğini zannederek ne kadar yanıldığımı Serpil'in "abi, nabız gibi negatif elektrik atıyorsun" demesiyle fark ettim. Ben de durur muyum, hemen aldım Ametist taşımı, koydum masamın üstüne. O zamandan beri melaike gibiyim…

…desem de inanmayın tabii, bazen stresten başım ağrıdığında o Ametist parçası soğuk kompreste işe yarıyor. Ama kendimle çok mücadele ettim ve artık bir miktar daha az sinirli bir adamım. Tamamen değil, bu korkunç, kocaman şehirde nasıl tamamen bir sükûnet abidesi olunabilir ki?

Bir diğer sorunum ise endişe. Hatta birincil sorunum endişe. Aman şirket batacak mı, deprem olacak mı, bu borçları ödeyebilecek miyim, şuram ağrıyor kanser miyim, çocuğum bana saygı duyacak mı, 2035'teki meteor dünyaya çarpar mı, domuz gribi bize uğrar mı, ailemi ne zaman kaybedeceğim, peki ben nasıl öleceğim… Takdir edersiniz ki bu şekilde çalışan beynimin ilgili kısmını bir çay kaşığı vasıtasıyla kazıyıp atmak istiyorum bazen. Bundan yıllar önce bir film seyretmiştim: *What the Beep! We Know* (Meali: *Ne b.k biliyoruz ki?*). Her insanın belli bir düşünce kalıbından beslendiğini çok güzel bir şekilde anlatıyordu. Vücut beynin bu düşünce kalıbındayken salgıladığı kimyasallara o kadar alışıyor ki, bu kalıbın dışına çıktığı zaman rahatsız oluyor, derhal o hale geri dönmek istiyor. Karamsarlık, aşırı iyimserlik, vurdumduymazlık, önyargı ve benim durumumda, ortada hiçbir şey yokken bile her daim endişe duyacak bir şey bulmak... Kendimi geçmişe doğru götürdüğümde (evet böyle bir gücüm var benim) hayatımın her döneminde yersiz bir konuda mutlaka endişe edecek bir şey bulduğumu görebiliyorum.

Kendimi geçmişe doğru götürdüğümde (evet böyle bir gücüm var benim) hayatımın her döneminde yersiz bir konuda mutlaka endişe edecek bir şey bulduğumu görebiliyorum.

Allah'a şükrediyorum tekrar ve tekrar ki, bu durumun farkındayım. Ne zaman kendimi tamamen bu düşünce kalıbına kapılmış oradan oraya savrulmaya yatkın bulsam, şöyle bir durup beynime zihinsel, okkalı birkaç tokat yapıştırıp o halden çıkartmayı da öğrenmeye başladım. Uzun sürecek ama başaracağım. Oh, anlattım rahatladım. Valla kusura bakma, Seni de kişisel dertlerimle sıktım be okur. Ama dördüncü yaş günümüz olmuş, bir pasta bile almamışsın zaten, ayıp yahu!



Bu resimde sakin olmaya çalışan beni bulun.

Posta İdaresi



Böyle Ekim olmaz olsun derken, bir de bakmışsınız Kasım olmuş.



Ömer Akdağ iki boyutlu arkadaşlarıyla birlikte doğum günümüzü kutlamış, bize de pastanın üzerindeki dört mumu üflemek kalmış.

Orada olsam, üzerimde bir yığın, ne düşünürdüm? Düşünebilir miydim? Sevdiklerim hayatta mı? Peki ya ben? Kurtarılmayı mı dilerdim, yoksa sadece acımın bir an önce dinmesini mi? Kimse, biri, herhangi biri... yardım eder miydi? Kalp atışlarım hızlandı. Sanırım, hayatta kalmak istedim.

Vicdansızlıklarının enkazı altında yaşayanlara değil, geriye kalan herkese selam olsun. Bir de evet, böyle ekim olmaz olsun. Kırk dokuzuncu Posta İdaresi'ne hoş geldiniz.

EN SONUNDA

Selamlar Eren,
Öncelikle şunu söylemem lazım ki bu mail'i atmanın büyük gururu içerisindeyim. Aslında bu mail'i atmaya yaklaşık 10 sene önce falan karar vermiştim ama kısmet olmadı. Çok ciddiyim ya, şaka değil. Tam olarak kaç sene olduğundan emin değilim ama düzenli aldığım ilk oyun dergisi PC Gamer idi. Kapağı falan çok etkilemişti beni. Bayilerde bulunan diğer dergilere göre inanılmaz kaliteliydi yani. Ta o zaman bir mail atmak istemiştim. Sanırım Tuğbek ile olan tanışıklığım oradan geliyor, o beni her ne kadar tanımasa da. Emin değilim fakat sanırım Sinan da o derginin bir parçasıydı.
I-ıh. Tuğbek ile birlikte Burak, Güven ve Serpil vardı PC Gamer'da. Sinan doğma büyüme Level'lı idi; damarını kessen levıl levıl diye akardı kanı.

Daha sonra takip ettiğim bir dergi vardı (yoksa önce miydi?) ismini hatırlayamıyorum ancak kapanmadan önce son on sayıda geriye saymışlardı. Belki sizlerden birileri ismini hatırlar, ben ne kadar düşünsem de gelmiyor aklıma.
Gameshow! Aralık 2001'de indirmişti kepenklerini. tinyurl.com/gameshow-arsiv adresine girip kısa bir nostalji yaşayabilirsin. Yalnız o *Screamer* disketinin üzerindeki yazıları şimdi tekrar okudum da...

"Oynamak için YUKLE.bat dosyasını çalıştırınız..."

Daha sonra uzun süre ara verdim oyun dergilerine. Pahalı geliyordu o zamanlar. Üniversite zamanı dedim böyle olmaz, yine bir oyun dergisine başlamak lazım, ne de olsa her gün oyun oynayan bir adamım ben. O zamanlar da elle tutulur bir tek Level dergisini bulabildim. Aslında iyi dergiydi ancak zamanla samimiyetini kaybetti sanki. Bir süre sonra Oyungezer'le ilgili bir mail aldım. Baktım Sinan ve Tuğbek de var kadroda. Dedim öyleyse bu dergiye bir şans vermek lazım. Biliyor musun, aldığım ilk sayı 25. sayıydı. Yani anlayacağın ben her şeye böyle biraz geç başlayan bir insanım. O gün bugündür de günahıyla sevabıyla Oyungezer'i takip eder oldum.

Az önce Mayıs sayısını yeni bitirdim, kısmetse yarın Haziran'a başlarım. Biraz alakasız görünüyor biliyorum ancak yaklaşık 1,5 sene oldu Londra'ya yerleşeli ve dergiler 4-5 ayda bir, gelen oldukça gönderiliyor. Umarım dergi halen yayındadır :)
Yıldızlar geldi aklıma.Güneş'ten çıkan ışığın bile bize ulaşması ortalama sekiz dakika sürüyor biliyorsunuz. Diğer yıldızlarda bu süre çok çok daha uzun ve ışığı şu an bize ulaşan, yani "gördüğümüz" yıldızlar, belki de milyonlarca yıl önce yok olmuşlar. Kafamızı kaldırıp gökyüzüne baktığımızda geçmişi seyrediyoruz aslında. Gördüklerimiz ne kadar uzak, o kadar eski... Ya da tam tersi.

Şaka bir yana az önce ablamla konuştum, yeni sayıyı almış nadasa yatırmış. 4-5 aya da onlar gelir artık. Her neyse, ülke değiştirdim ancak Oyungezer'den kopamadım. Bazı eleştirdiğim yanları olsa da oldukça samimi buluyorum. Bir ara dedim artık güncel olayım ve burada PS3 Mag falan takip edeyim ama olmadı. Aynı hissi yakalayamadım. İnternetten güncel kalmaya devam, dergiden kopmayalım bari. 4-5 ay önce dedim buralardan bir resim çekip Gezenti'ye göndereyim dedim ama olmadı. Bir terslik olmazsa 2-3 sene içinde kesin gönderirim :)
Buradayız, bekliyoruz. Söz, sırf senin için iki üç sene daha yayında kalacağız (:

Bir kısım eleştirilerim var, onlara geçeyim. Öncelikle oyunlara verdiğiniz puanlar inanılmaz tutarsız. Yani tabii ki zevkler insandan insana değişir ama son derece vasat oyunlara verilmiş o kadar yüksek puanlar var ki bir anlam veremiyorum. Bunu ben oyunu yazan kişilerin hep o oyunların fanları olmasına bağlıyorum ancak bu tercihlere katılmıyorum ve çözüm bekliyorum.
Vallahi bana kalsa not sistemini toptan kaldırırdım dergiden. Verilen notların yeterince sağlıklı bir veri sunmadığını ve oyun dünyasına faydadan çok zarar getirdiğini düşünüyorum ki sadece Oyungezer için geçerli bir durum değil bu. Lakin böylesine radikal bir değişiklik şu aşamada mümkün görünmüyor, zira okur yönünden bu konuda ciddi bir beklenti var. İnsanlar o notu orada görmek istiyor. Kimisi bir inceleme yazısının okumaya değer olup olmadığına karar vermek için önce notuna bakıyor, kimisi hayranı olduğu bir oyunun yüksek bir not aldığını görüp kendini tatmin ediyor...

Bunun dışında benim Kaan ile ilgili bir eleştirim olacak. Ya adamın içinde sanki her zaman bir nefret var. Yazdığı yazılara bakıyorum hep bir bıkmışlık ve yorgunluk var. Bu iş temposundan ya da özel hayatından olabilir, son derece saygı duyuyorum ancak okuyucuya inanılmaz yansıyor. Ben artık onu okurken acaba bazı yazılarını atlasam mı diye düşünüyorum. Kendisine de selamlarımı iletiyorum.
Sen bu haberi öğrenene dek aradan birkaç ay daha geçecek sanıyorum ama, şey, Kaan dergiden ayrıldı. Donanım ağırlıklı bir internet sitesi olan Techo-Labs'te görev yapıyor şu an ve yakında da Fransa yolcusu.

Dergiyle ilgili olumlu şeyleri yazmaya gerek duymuyorum çünkü geriye kalan her şey bence oldukça başarılı. Her geçen sayıda daha fazla sayfayı okuduğumu fark ettim ve bu da sanırım derginin gün geçtikçe daha iyiye gittiğini gösteriyor.
...ve gözlerinin daha çabuk bozulacağını. Varsın bozulsun.

Aslında yazacak daha çok şey vardı ancak yazmaya başlayınca birçoğunu unuttum. Kim bilir, belki bu mail bir başlangıç olur ve bir süre sonra beni engellemek durumunda kalabilirsiniz :) ***Spam olarak işaretle***

Yazı çok uzun oldu biliyorum ancak dergide yayınlaman için göndermedim. Sadece o yılların verdiği içinde kalmışlık duygusu... Bir tek, mail'ini aldık diye bir cevap atarsan bu beni mutlu etmeye yetecektir.

Başarılarınızın devamını diliyorum. Bütün Oyungezer ailesine selamlar.
Nocrane

Yurt dışından gelen mektupların sevmediğim bir yanı varsa, o da Türkçe karakter içermemeleridir. Vallahi ömrümü yedi mektubun, kelimeleri teker teker düzeltmektense oturup baştan yazdım. Pişman değilim. Sanıyorum ki bu satırları okuman için bir dört ay daha geçmesi gerekecek, dolayısıyla, Şubat'ta tekrar görüşmek üzere...

✉ EN İYİ DİLEKLERİMLE...

Merhaba Eren Abi.
Merhaba Semih Abi.

1-Normal Şartlar Altında, doğum günü olan kişi hediye almaz, onu tanıyanlar ona hediye verir. Yani bizim size bir şeyler göndermemiz lazım. Küçük yaştaki bir dergiye ne alınır diye soracaktım :)
Yerken hep üzerine döküyor abisi, cicili bicili bir önlük alsak ne güzel olur.

2-OGZ, umarım ergenlik çağına yaklaştıkça abisine benzemez:)
Büluğ çağına ulaştığımız vakit bizler de kapitalizmin uşağı olacağız, evet. Ayrıca, İLLÜMİNATİ.

3-Kasımda doğanlar Goyun burcu olsun.
Goyun Burcu *(1 Kasım - 30 Kasım)* Bu ay sizin ayınız. Karşı cinsten hayvanları adeta mıknatıs gibi kendinize çekeceksiniz, fakat uzun vadeli bir birliktelik düşlüyorsanız hayvanlık yapmayın. Para durumunuz harika; bir bolluk, bir bereket, aman yarabbi. Buna rağmen işinizle ilgili bir memnuniyetsizlik duyuyorsanız, diğer bir deyişle Allah belanızı versin, yemyeşil ovalara yapacağınız kısa süreli bir kaçamak aklınızı başınıza toplamanıza yardımcı olabilir. Sıhhatiniz de çok şükür yerinde ama siz yine de fazla yiyip işkembenizi rahatsız etmeyin.

4-Mesajımı, tüm zamanların en çok dinlenen şarkısının sözleriyle bitirmek istiyorum: "Happy birthday to you!"
Semih Etiğ
"Portakalın suyu!"

✉ ÇOK YAŞA GOYUN!

Merhaba Eren Abi ve OGZ ailesi. Aslında amacım daha karışık bir çizim yapmaktı, ama maalesef şu sıralar bir çizgi roman projem olduğundan bunun dışında pek çizimle uğraş(a)mıyorum.
Ahmet burada, yaptığı Goyun çiziminden bahsetmiş. Çok güzel olmuş çizimin. Sağ elinle çizdiysen sağ eline, sol elinle çizdiysen de sol eline sağlık. Ya da kısaca, ellerine sağlık.

Sizi ilk sayınızdan, hatta Level günlerinden beri takip ediyorum, fakat daha önce hiç mesaj atmadım. Size anlatacak bir şey bulamadım belki de. Ama aslına bakarsanız bahsetmek istediğim o kadar çok şey var ki. Kendi kendime hep bir dergi, bir yayın oluşturmaya çalıştım çocukluktan beri. İlkokulda üç sayılık bir maceram oldu, o kadar. Ondan sonra hep yarım kalan projelerim oldu. Lise hayatım da çoğunlukla bir boşluk içinde geçti. Neyse ki sonlara doğru kendimi toparladım ve ortaya bir şeyler koymaya başladım. Bunda yeni arkadaşlarımın da etkisi oldu tabii. Birkaç sene içinde pek çok güzel şey yaptık.

Hayatınızın kontrolünü ellerinize almak için asla çok geç değil.

Eğer yazara ihtiyacınız varsa ben de aranıza katılmak isterim elbette.
Geçen gün merak edip sordumSerpil'e, sandığımdan çok daha fazla başvuru ulaşıyormuş elimize. Şu sıralar pek bir yazar ihtiyacımız yok ama kendinize güveniyorsanız yazıp Serpil'e gönderin tabii.

Şu anda sadece PS3 konsolum ve eski bir bilgisayarım olsa da sağlam oyuncuyumdur, 2004'ten beri aralıksız oyun dergileri alıyorum, hatta bir ara çıkan üç dergiyi birden (Oyungezer, EGM, Level) alıyor ve noktasına kadar okuyordum.Bence derginiz, sadece şu anda Türkiye'de çıkan en iyi oyun dergisi değil, aynı anda Türkiye'deki en kaliteli aylık yayınlardan. Oyungezer'i okurken yapımında harcanan emeği ve her ay piyasaya aynı kalitede çıkması için gösterilen özeni hissediyorum. Uzun bir süredir dergi alıyorum, ama bunu bana hissettiren belki de tek dergi Oyungezer. Çok yaşa Oyungezer, hiç susma! Piyasa şartları zorlaşırken ayakta kalmaya çalışan derginize Allah'tan kolaylık diliyorum.
Ahmet Torun

Teşekkürler Ahmet. İnadına değil ama inatla konuşmak, yazmak, çizmek lazım. O halde, hep birlikte, susma Oyungezer!

Ofisten havadisler

• Yemek masasında çevrilen askerlik muhabbetine gülemeyen, henüz askerliğini yapmamış iki editör, gıdıklanarak evlerine uğurlandı.
• Polar battaniyeler kapış kapış! Soğuk havanın etkisiyle kıymete binen bu rengarenk örtülerin tanesi, karaborsada bir adet Oyungezer Temmuz 2008 sayısıyla aynı değere yükseldi.
• Geçtiğimiz günlerde ortaya atılan, Puri Puri'nin bir kedi değil portatif ısıtıcı olduğu iddiasıyla galeyana gelen hayvan hakları koruyucusu Gizem Pekuzay, 42 adet komik YouTube videosuyla ancak sakinleştirilebildi.
•S.U.'nun E.O.'nun oje sürme performansına "10 üzerinden 3,5" vermesiyle başlayan not tartışması dinmek bilmiyor. Aynı editör şu sıralar sahte hesaplarla Metacritic'teki not ortalamasını yükseltmeye çalışıyor.
• Goyun firarda! Her yıl Hicri Takvim'e göre Zilhicce ayına girildiği vakit nedense ortadan kaybolan Goyun, bu yıl da geleneği bozmadı. Uzman goyunolog Beybettin Börtü, yaptığı açıklamada telaşa gerek olmadığını, sevimli hayvanın birkaç hafta içerisinde kendiliğinden yuvasına döneceğini belirtti.

✉ ORDAN BURDAN

Selam Eren Abi ve OGZ ailesi. Nasılsınız, iyisinizdir umarım.
Ofisten bir hastalık dalgası geçti bu ay, editörlerimizi esir aldı. Şimdi daha iyiyiz.

Aslında bu e-postayı bu sayıda (48) Geçen Ayın Ayıpları bölümü olmadığı için göndermeye niyetlenmiştim ama hazır atıyorken bütün sorularımı sorayım, bir içimi dökeyim dedim. İlk sorum:
Bu sayıda Geçen Ayın Ayıpları bölümü neden yok? Geçen ay hiç ayıbınız olmadı mı, yoksa 49. sayının GAA bölümünde bunu belirtecek misiniz? İkinci sorum, üçüncü sorum diye gitmeyeceğim, bombardıman usulü olacak biraz.
Hiç ayıbımız olmadı demek ayıp olur sanıyorum, ama sahiden yazacak bir şey bulamamıştık. Yine de bana sorarsan geçtiğimiz ayın en büyük ayıbı Serpil'in tatilde olmasıydı. Bir de utanmadan süper eğlenceli bir insan olarak dönmüş tatilden. Ayıp.

Yeni DMC için ne düşünüyorsun? Bu ay verdiğiniz DVD'de trailer'ı izledim ama bölüm tasarlamaları hoşuma gitmedi, umarım bunun icabına bakarlar (aslında iptal etseler daha mutlu olurum ya da en azından adını değiştirsinler, pek DMC'liği kalmamış oyunun bence).
Fanboyluğun alemi yok bence. Video da öyle fena durmuyordu hani.

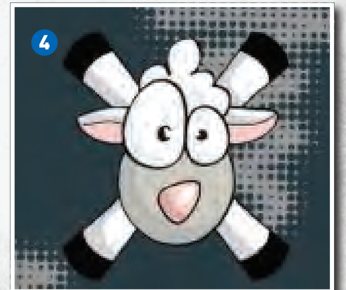
Skyrim oyununun kutulu fiyatı ne kadar? Witcher ve o çok hoşuma gitti, eğer çok pahalı değilse -ki hiç umudum yok- orijinalini alabilirim.
Henüz kesin rakamı bilmiyoruz ama *Skyrim* tahminen 90-120 TL arasında bir fiyat etiketiyle çıkacaktır piyasaya. PC sürümünden bahsediyorum tabii. *The Witcher 2*'yi ise, özellikle de Steam veya GOG üzerinden, çok daha uygun fiyata bulabilirsin.

Bu ayki sayıda M&M Heroes VI'nın kutulu fiyatı yazmıyordu. Türkiye'de bulamayacağımız anlamına mı geliyor?
Normalde evet, bu anlama geliyor. Fakat Heroes VI incelemesinde kutulu fiyatının yazmıyor oluşu, incelemeyi yazdığımız sırada henüz fiyatını bilmememizden kaynaklanıyordu. Yoksa Türkiye'de kutulu olarak satılıyor oyun. Dağıtımını Tiglon yapıyor ve şu an D&R'daki fiyatı 101TL.









01 Gözü dönmüş bir Goyun görürseniz kaçın ve arkanıza dahi bakmayın. (Ahmet Torun göndermiş.) 02 Kostümün içinde bir insan mı var, yoksa Goyun bir şekil değiştirici mi? Asla bilemeyeceğiz... (Alp Pektaş'ın çizimi) 03 "True story!" (Muhammed Umut Küçükvar'ın kaleminden) 04 "Kelle Pacha" adlı bu çalışmada Goyun'un kafadan bacaklı bir akrabası resmedilmiş. (Ahmet İstemihan Öztürk düşünmüş.)

Can Değer geçtiğimiz ay balkonda keyif yaparken, yedi aylık oğlu Kuzey dergiyi kapıp kurcalamaya başlamış... Kuzey; yıllar sonra olur da bu satırları okursan bize bir selam et.



İdaresiz



İlki sana Eren abi geri kalan 2'si Can abiye.
Caaaan! Aha, üst kattan alevli Can geldi.

Abi burda bi çocuk var aşık ama söyleyemiyo oyunları falan her şeyi bıraktı geri döndürmek için ne yapalım sadece 2k12 oynuyo yardım ediver :)
Arkadaşın madem âşık, neden NBA 2K12 oynuyor? Daha az dribbling, daha çok paslaşma öneriyorum kendisine. Adam adama savunmayı bıraksın, friend zone'a düşmemek için alan savunmasına geçsin. Cumhuriyetimizin kurucusu Mustafa Kemal Atatürk'ün de dediği gibi: "Hatt-ı müdafaa yoktur sath-ı müdafaa vardır." Atam izindeyiz.

Can abi senin sorularından ilki: In Utter Darkness bölümünde Zeratul "En taro Tassadar" dediğinde gaza gelip sandalyeden düştün mü? bide harbi çocuğunun adı Diablo olmicak demi? :)
Ferhat Kürşad KASAPOĞLU
***Can:* In Utter Darkness bölümünde sandalyeden düşmedim, ama eğer tutmasalardı yaşadığım adrenalin sonucunda şöyle bir harekette bulunabilirdim kesinlikle:**
(╯°□°）╯︵ ┻━┻

***Eren:* Sakin ol dostum.**
┬─┬ノ(º _ ºノ)

***Can:*Öte yandan çocuğum olursa adını Diablo koymayacağım tabii ki, ama üçüz olurlarsa Diablo-Mephisto-Baal koymayı düşünebilirim bak...**

Deadman Wonderland isimli animenin devamı gelecek mi? Bununla ilgili bir haber var mı?
Geçtiğimiz ay yayınlanan ve Seiji'nin geçmişini anlatan bir OVA var elimizde, ama devamıyla ilgili bir haber yok henüz. Mangası devam ediyor, dilersen ona bakabilirsin.

Crytek Gladyatör isimli bir oyun çıkartacaktı, n'oldu o oyuna?
Eski ismiyle *Codename Kingdoms*, yeni ismiyle *Ryse*'dan bahsediyorsun sanırım. Xbox 360'a özel hazırlanan bir Kinect oyunu olması haricinde pek bir bilgi yok elimizde.

Ultimate Marvel vs Capcom 3'ten neden haberim yok? Siz mi duyurmadınız, ben mi görmemişim?
Ne olsa bizden biliyorsunuz zaten :(

Ayrıca korsana karşısınız ama özellikle ülkemizde orta gelirli sıradan bir ailenin herhangi bir oyuna 100 TL vereceğini düşünmüyorum. Oyun firmaları o kadar para yatırıp korsan oyunu engellemek için program yapacaklarına oyun fiyatlarını düşürsünler. Piyasaya her ay 8-10 tane oyun çıkıyor ve biz oyuncular hepsini oynamak istiyoruz doğal olarak. Ama oyun fiyatları o kadar yüksek ki bunu sadece korsan oyunlar sayesinde başarabiliyoruz.
"Piyasaya her yıl 8-10 tane araba çıkıyor ve biz sürücüler hepsini kullanmak istiyoruz doğal olarak. Ama araba fiyatları o kadar yüksek ki bunu sadece çalıntı arabalar sayesinde başarabiliyoruz."

Korsanı geçtim, yapımcılar bir de ikinci el oyun piyasasına takmış. Bu fiyatlarla satılan 2 milyon oyunun 3 milyon kişi tarafından oynanması bile sevindirici olmalı. Sanki gerçekten zarar ediyorlarmış gibi. Kazandıkları para bir türlü yetmiyor. Bu açlıkla ne korsana ne de ikinci el oyunlara engel olabilirler.
Açlık başlarına vurmuş işte, ne yaparsın.

Şu son paragrafı yazarken oyun yapımcılarına acayip sinirlendim.
Yapma etme. Fazla sinir kellik yapıyor hem, bak Kratos'un haline.

Neyse zaten uzun oldu, sanırım daha fazla uzatmaya gerek yok.Hepiniz sağlıcakla kalın. Havalar soğumaya başlıyor, kendinize dikkat edin. Sonra hasta olup da dergiyi aksatmayın :D
Muammer Gündüzalp Kahraman (evet bunların hepsi tek kişi)

Sen de kendine iyi bak Muammer Gündüzalp Kahraman. Evet, kopyala-yapıştır yaptım.

✉ SON ARTİZİN GÜNLÜĞÜ

Merhaba. Ben İzmir'den yazıyorum. Bize böyle muhteşemötesiultrasonik bir dergi çıkardığınız için teşekkür ederim. Neyse uzatmayım, sorulara geçeyim (tipik okuyucu mektubu başlangıcı).
Hoş geldin Güncan. Geç bakalım (tipik idareci cevabı).

1) Ben derginizi maalesef yeni (Haziran sayısı) takip etmeye başladım. Bu ayın DVD'si açılmıyor. İki bilgisayarda denedim ama olmayınca olmuyor. Acaba ben DVD'yi bayiye götürsem yenisini verirler mi (oha)? Çok üzgünüm.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr.** Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemediğiniz takdirde korkarım hiçbirimiz bu dünyadan sağ çıkamayacağız.

Ben daha çok üzgünüm, var mı bir diyeceğin? Ekmeğe sürdüğün reçel, ekmeğin ortasındaki bir delikten yere damladığında hissettiğin kadar üzgünüm. En çok sevdiğinle artık konuşamıyor olmanın verdiği kadar üzgün. Bir babanın oğlunu toprağa verdiğinde hissettiği kadar üzgünüm Güncan, gerçekten, çok üzgünüm.

Bazı üzüntülerin çaresi var. Seninkinin mesela. Bayi duruma göre yenisini verebilir de vermeyedebiledebiledebile. Bilemedim. İki farklı bilgisayarda birden çalışmadığına göre DVD'de fiziksel bir sorun olma ihtimali yüksek. Bayiden değişim yapabilirsen yeni DVD eline daha hızlı ulaşır elbette, ama dvd@oyungezer.com.tr adresine isim, adres ve telefon bilgilerinle birlikte yaşadığın sorunu anlatan bir mail attığın takdirde yenisini gönderebiliriz. Çok detaylı yazmana gerek yok gerçi; oraya da ben bakıyorum, hatırlarım seni (:

2) 12 yaşındayım ve şu ana kadar çıkan popüler FPS serilerini takip etmekteyim (Crysis, CoD...).
Aklının yaşında değil başında olduğunu ümit ediyorum Güncan.

Önceki sayılardan birinde de böyle bir soru gelmişti, macera oyunları oynamak gibi bir tavsiyede bulunmuştunuz. Peki hangi macera oyunları iyi, birkaç oyun tavsiyesi alabilir miyim? (Yaşıtlarım, dinleyin:D)
Ben senin yaşlarındayken *Curse of Monkey Island*, *Full Throttle* ve *Grim Fandango* gibi LucasArts klasikleriyle *Atlantis*, *Broken Sword* ve *Myst* serilerinden birer oyunu oynamıştım. Şimdiki aklım olsa hepsini bir daha oynarım. Beni ben yapan oyunlardandır hepsi.

3) Aaa bir de geçen ayın konusu çevrimiçi mahremiyetmiş. Artık herkesin bir sosyal ağ oyunu var (çiftlik, ahır falan o tarz şeyler). E ne yalan söyleyeyim ben de oynuyorum. Hep birisi beni izliyormuş gibi bir hisse kapılıyorum ama bazılarının zerre umurunda değil. Biri fotoğrafını koyar canlı yayınlara çıkar, biri gelir yemek yiyorum şekerler yazar. Yani bence internette geçen hareketlerimizi biri izliyor. Saçmalamadan bitireyim :)
Senden başka da hatırlayan olmamış zaten (: Özellikle şu geçtiğimiz beş yıl ve sonrasında doğan neslin özel hayat kavramına bakışı nasıl olacak merak ediyorum. Belki de bizim neden bu kadar yaygara kopardığımıza bir anlam veremeyecekler. Daha önce derginin yanında da verdiğimiz "don't take it personally babe, it just ain't your story" gibi uzunca bir isme sahip bir oyun vardı. Önceden atladıysanız ve bu konulara ilgi duyuyorsanız bir bakmanızı öneririm. Sen bakma Güncan, sen çiftlikli ahırlı oyunları oyna.

Bu mektup da burada bitiyor,ama DVD çok üzdü beni ya.
Hatırlatıp durmasana :'(

Şayet ki (Sülüman izleyen gençliğin Osmanlı Türkçesi) okursanız çok sevinirim. Ama eğer ki cevaplayıp yayınlarsanız... Acayip sevinirim, debişirim, triple combo olur benim için, havada uçarım (?!).
Güncan Özdemir

Debişmek ne demek bilmiyorum ama iyi bir şey olsa gerek. Öyleyse haydi hep beraber!

Bir Posta İdaresi daha burada bitiyor ama -debişsek de debişmesek de- hayat devam ediyor. Siz de yazmaya devam edin, mektuplarınızı bizden esirgemeyin. Üşenmeyip Goyun resmi çizen herkese ayrıca teşekkürler. Ben de tüm yeteneksizliğimle bir deneme yapıyorum izninizle. *-Eren Okka*



Oyungezer Ofisinde Sıradan Bir Gün...

Postere bakıp "Kim lan bu insanlar?!" dediniz mi? Biz de öyle tahmin etmiştik. Aşağıda sorunun ayrıntılı cevabını bulacaksınız.

Kim kimdir?

Alt kat 1. Faruk, 2. Şennur Abla, 3. Tuğbek, 4. Sinan, 5. Serpil, 6. Ali, 7. Goyun, 8. Ateş, 9. Ekrem, 10. Ayşegül, 11. Ozan, 12. Can, 13. Umut, 14. Gülay, 15. Erden, 16. Puri, 17. Eren

Üst kat 18. Emre, 19. İpek, 20. Göker, 21. Göktuğ, 22. Volkan, 23. Bemre, 24. Mert, 25. Burak, 26. Damla, 27. Turgut, 28. Eser, 29. Erce



<< murat

Bütün ay boyunca gık demeden, bir yandan bizden materyalleri toplamak için, bir yandan gönderdiği taslakları onaylatmak için, bir yandan da sürekli değişen teslim tarihine adapte olmak için uğraşan ve bu güzel posteri hazırlayan okurumuz ve çizerimiz Murat Kalkavan. Her şey için çok teşekkürler Murat, ama ben hiç benzememişim yeaa...

Gezenti Özel

Sadece yazarları değil, bu derginin kendisi de okuru sayesinde çok gezdi, çok öğrendi, çok eğlendi. Dört yılın hikâyesi biraz da Gezenti fotoğraflarıyla yazıldı. Birazı, şimdi ve burada!



İsmail Arpaslan
MediaMarkt'ta dergi kapış kapış gidiyor...



Onur Koca
Onur'un köpeciği bir rüyada, tamircisi de baş ucunda.



Emircan Oflaz
Goyun'la Davuk'un büyük aşkı. Mekan kümes.



Eren Alp – Oyungezer'in arkalara atılıp Doğan Grubu üzümlerinin ön rafa yerleştirildiğinin kanıtı! Bozcaada'dan.



Kudret Bilen – Kudret askerliği çoktan bitirdi ama ranzadaki arkadaştan emin değiliz.



Eyüp Canlı
Megaton şehrinin Bulgaristan'da olduğunu biliyor muydunuz?



Özgür Şend – Çin'deki okurlarımızdan çok şikayet geliyor "dergi buraya erken dağıtılmıyor" diye... Bir bilseler.



Erdem Gürbüz – Resmi tarih zırvalarında belirtilenin aksine Colosseum, M.S. 1. YY'da halkın topluca Oyungezer okuma ihtiyacını karşılamak için yapılmıştır.



Oytun İdil
Kuzey Kutbu. Dergiyi dünyanın kenarından yuvarlamamıza şu kadarcık kalmıştı.



Ertuğrul Kaya – Uzaydan bakınca görebileceğiniz üç şey, Çin Seddi, Oyungezer, Ertuğrul.



Erol Can Ulutaş – Erolcum açık söyleyeyim, fotoğrafta dergiyi tutan bir başkası olsaydı yayınlamayabilirdik.



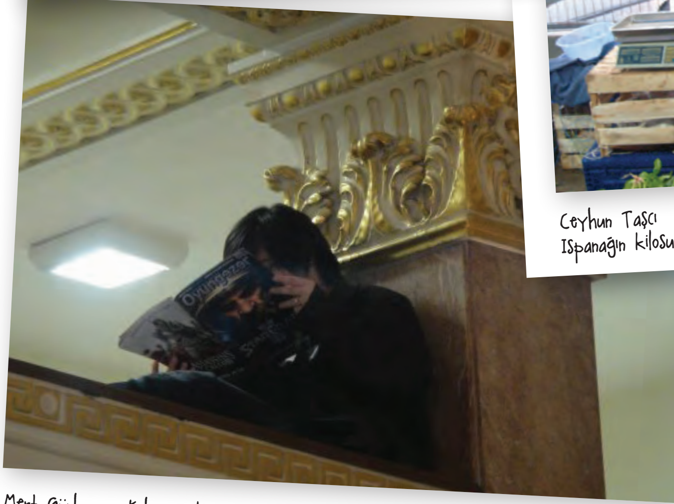
Nihat Akdemir – Amsterdam'dan gelen bu fotoğrafa kadar, kapaktaki barbarın neden bu kadar heyecan yaptığını biz de bilmiyorduk.



Ceyhun Taşcı
Ispanağın kilosu 10TL olur mu abi n'aptın sen?



Arhan Bakan
Birazdan Spidey'nin kafaya çekiç inecek.



Mert Günhan – Kahramanlarımız Mert ve Tychus bu fotoğrafta gelişmelerden habersizmiş ayağına yatmaktadırlar.



Çınar Çabuk – Otlakçılığın bu kadarı! Biz de bu dergi niye milyonlarca satmıyor diye düşünüp duralım daha...



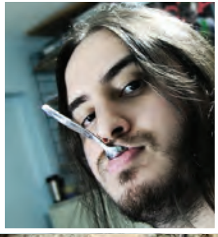
Erman Yolcu
Şu ikisinden birini eve almamız gerekse tercihimiz kesinlikle Peynir'den yana olurdu.



Umutcan Özen – "Tayland'da organik tarım" başlıklı dosya konumuz uluslararası arenada büyük ilgiyle karşılanmıştı.



"İÇİNDE OLACAK, İÇİNDE"



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- **Amorphis, Vinnie Moore, White Lion** konserleri izlenir.
- **Megadeth- Thirt13en** albümü dinlenir.
- **Another Earth** ve **Margin Call** filmleri izlenir.

Karşımda bana bakan koşu bandına bakıyorum. Tozlanmış. Pahalı bir askılık görevi görmekten şikayetçi gibi. Aklıma babamın ben ergenken söylediği öğütleri geliyor "Sabah kalkıp mekik, şınav çekeceksin, az ama sürekli çekince göreceksin gelişmeyi". Heheyt, dinler miyim hiç! Her Türk gencinin yazıldığı Karate kursunda bile anca bir kuşak yukarı çıkabilmiştim. Çok hareket edilen tüm mahalle oyunlarından uzak durmuşluğum da var. Kısacası bir insan hayatında bu kadar az "spor" geçmiş olması bana da ilginç geliyor. Spor yapma geni varsa, o bende yok işte. 6 aylık spor salonuna yazılıp 3 ay bile gitmeyen genç de benim. Klasik halı saha maçlarına izleyici olarak gitmeyen de. En son ne zaman 90 dakika maç izledim hatırlamıyorum. Hiç stad maçına gitmedim. Bırak izlemeyi, PES-FIFA'dan öte spor oyunu oynadım mı? Çocukken de böyleydim; o joystik kıran olimpiyat oyunları beni teğet geçmiştir mesela. Spor bilincim de yerinde desem ayıp olur. Formula 1'in neresi spor yahu? Vın vın gidiyorsun işte (tamam vurmayın). Sonra babam da ergenlik sonrası bu "sporu görmezden gelme" huyum karşısında pes etmiş ve "insanın içinde olacak içindeee" şeklinde tavrını koymuştu masanın üzerine. Haklıydı. O zaman da biliyordum haklı olduğunu. İnsanın içinde yoksa "o" şey istediği kadar önemli olsun veya önemsiz, farketmiyor. Yapsan bile kısa süreli oluyor, sonra bırakıyorsun. Sporsuzluk ham bir vücut geride bıraktı bana ama buradan çıkarılacak olan dersim; en azından eğer bir şey içimde yoksa başlamıyorum, sürüklemiyorum, zorlamıyorum artık. Size de öneririm (sporsuzluk kısmını değil).

GRAND THEFT AUTO III YENİDEN

Rockstar şaşırtmayı seviyor. Her ne kadar GTA V'i açıklayarak bizleri şaşırtmak yerine eski oyunu, GTA III hakkında bir gelişme olsa da, haber haberdir. 10. yıldönümünü kutlayan GTA III, 22 Kasım'da iPad 2, iPhone 4S ve uygun Android platformlara yeniden gelecek. Oyun saf bir uyarlama değil, platformun zeminine göre yeniden inşa edilmiş. Kontrol mekanizmaları izlediklerimize göre gayet şık. Oyun elimize bir ulaşsın, daha fazlasıyla karşınızda olacağız.



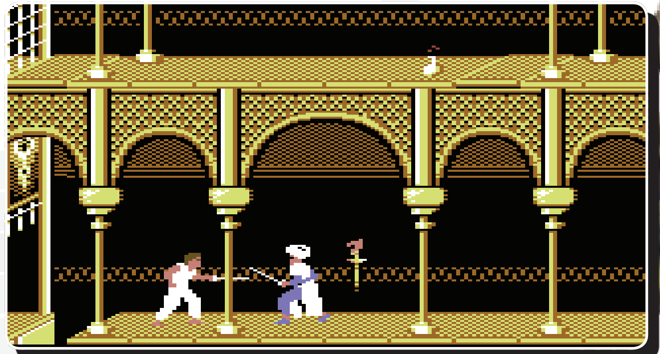
DANTE HD OLACAK!

Daha önce dedikodu kıvamındaydı, oda sıcaklığında ise resmi habere dönüştü; evet, Capcom Devil May Cry HD Collection'ı resmi olarak açıkladı. DMC 1-2 ve DMC 3 Special Edition'ı HD kıvamına getirecek olan pakette şu anlık bir ekstra bulunmuyor. PS3 ve Xbox 360'a gelen pakette tek gördüğümüz gerçekten de HD kıvamında dokular. Yeni DMC oyunu öncesi açığı kapatmak isteyenlere ilaç gibi şüphesiz.



C64'E PRINCE OF PERSIA ÇIKTI!

Şaka falan yapmıyoruz, gerçekten de Prince of Persia geçtiğimiz ay Commodore 64'e resmi olarak çıktı! Apple II'nin ünlü oyunu, tarihi boyunca C64'e çıkma fırsatı bulamamıştı çünkü oyunun yapımcısı Jordan Mechner oyunun kaynak kodlarını kaybetmişti. Haliyle bu da oyunun C64'e portunu imkansızlaştırmıştı. O zamanlar zaten 8-bit pazarı çalkantılı olduğu için oyunun C64 versiyonu es geçilmişti. Ve işte aradan yıllar geçmiş olsa da "mrsid" takma ismiyle bir kullanıcı çıkıp oyunun hafıza kodlarından eriştiği kodlar sayesinde Prince of Persia'nın C64 versiyonunu avuçlarımıza bıraktı! Bu saatten sonra bir C64'te Prince oynama şansınız yoksa bile kart image'ını şuradan indirip PC'de oynayabilirsiniz: http://bit.ly/Pop64



SOULCALIBUR 5'E SÜRPRİZ İSİM!

Konuk oyuncu konusunda engin tecrübelere sahip Soulcalibur serisi, yeni oyuna da aynı yöntemle hazırlanıyormuş meğerse! İstemeden internete sızan ekran görüntüsünde Assassin's Creed'den tanıdığımız Ezio Auditore'nin kadroya dahil edildiğini görüyoruz. Yoda sonrası bu süper transfer bakalım Soulcalibur V'in hayranlarında ne tip etkiler bırakacak…



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

[Bizim iki kafadar, iki havadar arkadaşlarıyla birlikte sahil yolundan hızla bisiklet sürerken, elim bir kaza geçirirler. Sinan'ın dar bisiklet yolundan geçmesine izin vermemeye çalışan Cemal kişisi, Sinan'ın pedalının kendi bisikletinin arka tekerleğine girmesine neden olur. Bundan sonra olacaklar ise, literatüre saçmalık olarak kaydolacaktır. İzleyelim...]

Sinan: Allah seni bildiği gibi yapsın, gerzek herif!
Cemal: ....
Sinan: Oyyy, ağzım burnum. Dağıldı değil mi lan, kanıyor di mi?
Tuğbek: Yok olm bir şey, ufak bir yara açılmış dudağında sadece.
Sinan: Resmen hissetmiyorum ağzımı yüzümü! 5 metre uçup dişlerimin üstüne düştüm, nasıl bir şey olmaz?
Tuğbek: Sinan bir şeyin yok diyorum! Kandan bir Hitler bıyığın olmuş sadece. Esas Cemal'e birşey oldu, sesi çıkmıyor adamın. CEMAAAL!
Cemal: ....ınnnhh...
Tuğbek: Anaa, adam bisikletle tek vücut olmuş, gelin şunu kaldıralım yolun ortasından.
Sinan: Ağzım, burnum...
Tuğbek: Başlayacam ağzına, gel!
[15 dakika sonra]
Cemal: Oooooy... Amaaaan...
Sinan: [Yoldan bulduğu taşla bisikletin kitlenmiş fren telini kopartmaya çalışırken] Ağlama boşuna hayvan herif, niye tuttun gidonu o hızla giderken? Geçmeme izin versen patlar mıydın?
Cemal: Ne biliyom ben... Ne bilop...
Şişman Abi: Gençler!
Tuğbek: HÜOP!
Şişman Abi: Niye kaldırımın ortasında yatıyorsunuz gençler? Kalkın yolun ortasından bakayım!
Tuğbek: ?
Sinan: ?
Cemal: Ooooy...
[Macera devam edecek...]

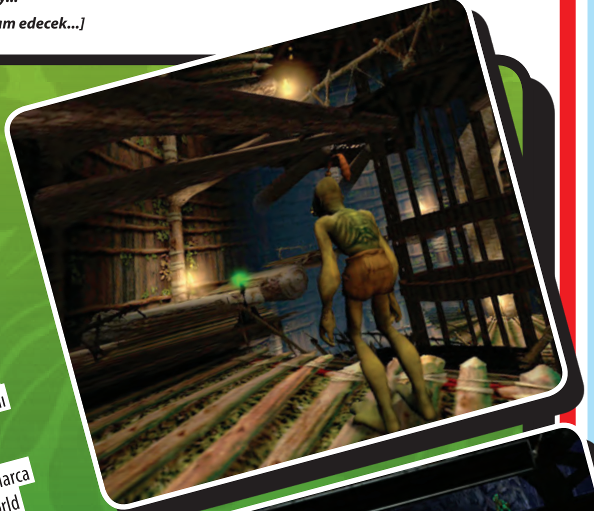
UNUTULMAZ SERİLER

ÖZGÜRLÜĞÜN YEŞİL RENGİ

ODDWORLD

Bu özgürlük temalı yapımları görünce aklıma hep *Braveheart* geliyor, böyle dağa taşa "Freedooooom" diye haykırmak istiyorum. Artık kalmadı böyle gaza getiren filmler ama neyse ki içimizdeki özgürlük savaşçısını ortaya çıkarabileceğimiz başka bir yer daha var: Oddworld

Bir beşleme olarak planlanan serinin ilk oyunu olan Oddworld: Abe's Oddysee, yapım aşamasında defalarca ismini değiştirmiş, önce Soul Storm olmuş, sonra Epic 1. Lorne Lanning'in liderliğini üstlendiği Oddworld Inhabitants tarafından dönüşümlü olarak kullanabileceğimiz Abe ve Elum isimli iki uzaylının özgürlük mücadelesini anlatacak şekilde tasarlanan oyunda, sonra daha kuvvetli bir his vermesi için Abe yalnız bırakılmış. Bir nevi William Wallace sendromu yani.



Bilirsiniz, seri hep Abe'in kendisi gibi Mudokan esir işçileri kurtarması mantığıyla ilerledi. Ama oyunun asıl yaratıcı tarafı Mudokan'lara verdiğimiz komutlar ve toplu hareketlerle çözülebilen, oldukça zekice kotarılmış bulmacalarında. Hem de oyunun arayüzünde hiçbir yaşam, enerji, süre gibi işinizi kolaylaştıran barlara yer vermeden! Bu yaklaşım, oyunun çıktığı 1997'de ödülleri silip süpürmesini ve bir milyonu aşan satışları yakalamasını sağladı. Ve bilin bakalım bu da... Aaa, seriye dönüştüğünü nereden bildiniz gene?



Böylesine yaratıcı bir ekipten tek atımlık barut beklemek zaten saçmalık olur. Onlar da bunu her seferinde üzerine koyarak ispatladı zaten. İkinci oyunla beraber Mudokan'larımız değişik ruh hallerine bürünebilirken, üçüncü oyunla 3B'ye geçip yeni dostumuz Munch'ı da yönetmeye başladık. Gerçi bu oyun diğerleri kadar başarılı olmadı ama belki de sebebi apar topar PS2'den Xbox'a geçirilmiş olmasıdır, kim bilir? Serinin şimdilik son halkası olan Oddworld: Stranger's Wrath ise eskisi gibi son derece başarılı notlar alarak serinin geleceğine dair salyalarımızı akıttı yerlere. Henüz ağızlarınızı kapamayın dostlar, çünkü tüm bu oyunların yeniden yapımları da yolda!

Şimdiye kadar çıkardığı yedi oyun ve 10 milyonu bulan satışlarıyla yaşayan efsaneler arasına giren Oddworld, oyun endüstrisi tarafından 100'ün üzerinde ödül topladı, hatta Grammy bile kazandı. Bu zaten bana daha başlangıç gibi geliyor, ne de olsa yaratıcılığın sonu yok...
-EMRE SÜMER







PYRAMID HEAD

MISIRLILAR DEĞİL JAPONLAR YAPINCA BÖYLE OLUYOR

Hani bazen rüyalarımızda belli belirsiz simgeler, şekiller, canlılar görürsünüz. Uyandığınız zaman asla tarif edemediğiniz, sizi her şeyden çok dehşete düşüren, tarifsiz kâbus nesneleridir bunlar. İşte Pyramid Head de tüm nefesimi gırtlağımdan söken bu korkunç "şey"leri getiriyor aklıma hep.

Yazıya oldukça karanlık bir giriş yaptığımın farkındayım ama *Silent Hill* serisi de hep bu biçimsiz korkularla aklımızı almadı mı? Yoksa artık bu konunun ustası olmuş Masahiro Ito ne diye doğrudan bir insan figürü kullanmak yerine yüzü bile olmayan ama insanımsı görünen bir yaratık tasarlamayı seçsin ki? Adam kendisi bile dehşeti yeterince tarif edemediği için maske kullanmak istemiş ama o üçgen başlık tasarımları zamanla oldukça sivri köşeli uçlara sahip metal bir piramide dönüştü. Sürekli bir acıyı ve ağırlığı simgeleyen, içi kafatasınıza saplanan mızrakla dolu bir piramit…

Sizi bilmem ama ben kendisini ilk gördüğümde gerçekten dehşete düşmüştüm. Belki de tasarımcısı tarafından "kötülerden biri" değil, "kötülerin birleşimi" olarak yaratıldığı için… Zira Pyramid Head yıllardır Silent Hill'de yer alan, nice kelleler uçurmuş cellâtların kombinasyonlarından oluşuyor: Her tarafı kan revan içinde bir kasap önlüğü ve eldivenler, inlemeler ve hırıltılar haricinde bir ölüm sessizliği, ağır aksak bir yürüyüş ve yerde sürterken çıkardığı sesle bile dudak uçuklatan devasa bir bıçak.

James Sunderland'in "Kırmızı piramidimsi şey" dediği bu pislik (küfretmeden yazıyı tamamlarsak iyi), SH2'de James'in geçmiş suçlarının kâbusu haline gelmiş, insanlara ve hatta yaratıklara yaşattığı, vahşet ve tecavüze varan zulümleriyle oyundaki karakterlerin alt bilincinin ehlileşmemiş vicdanını temsil ederken serinin de "adalet cellâdı" olmuştu. En son Homecoming'de insanları ortadan ikiye bölerek katliamlarına kaldığı yerden devam etmişti hatırlarsanız.

Tabii Pyramid Head'in gerçek amacı ve nasıl ortaya çıktığı seri boyunca asla resmi olarak açıklanmadı. Ama biz oyunculara hayal gücümüz yeterdi… Pyramid Head'le ilgili boşlukları el birliğiyle doldurup, onu oyun dünyasının en korkulan ve aynı zamanda en sevilen karakterlerinden biri haline getirdik. Pyramid Head, Silent Hill serisinin dört oyununda, çizgi romanlarında ve iki filminde yer aldı, bazı oyun dergileri ve siteleri tarafından oyun tarihin en korkunç düşmanı seçildi ve en önemlisi sağlıksız bireyler olarak yetişmemiz için elinden geleni yaptı. Teşekkürler piramit kafa!

-EMRE SÜMER

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: Ne siz sorun, ne ben söyleyeyim
Yapımcı Firma: Konami
Mesleği: İnsan parçalamak, yaratıklara tecavüz etmek, hırıltı çıkarmak
Favori Platformları: PC, PS2, PS3







PSN



DAYTONA USA

Uçan tenekeler şampiyonası

Sizi bilmiyorum ama ben bu yarış oyunlarında simülasyon illeti türediğinden beri istediğim hız duygusunu alamıyorum. Belki de sebebi bir yandan arabayı yolda tutmaya çalışırken bir yandan hız yapamayacak kadar beceriksiz parmaklarım olmasıdır, bilemiyorum. İşte bu gibi durumlarda koyuyorum Ridge Racer'ımı, Test Driver'ımı, Daytona US…aaa Daytona USA'im PSN'e gelmiş bile! Ama bu benim on sene önce bildiğim DU'in aynısı, bildiğimiz port bu. Grafikler çok az yontulmuş sadece ama arabalar hâlâ uçan teneke. Bir de aynı salonda maksimum sekiz kişi yan yana oynardık bunu diyeceğim ama artık online olarak hallediyoruz bunu. Müzikler hâlâ tadından yenmiyor, bir de üzerine karaoke modu koymuşlar ama bunun haricinde yeni hiçbir şey yok. Üç farklı zorluktaki pistten birini seçip vitesimizin otomatik mi yoksa manüel mi olacağına karar veriyor ve dalıyoruz yarışa. Aradığınız şey gerçekçilikse feci kazaların, imkansız viraj alışların havalarda uçtuğu bu oyun size göre değil.
Ama eski moda arcade hız tutkunları için, hell yeah!
- Emre Sümer



Platform: PS3, XBoX 360
Çıkış Tarihi: 25 Ekim
Fiyat: 10$, 800 MP
Yapımcı: SEGA
Oyuncu Sayısı: 1-8

XBLA



WORMS: ULTIMATE MAYHEM

Solucanı gözünden vuramamak

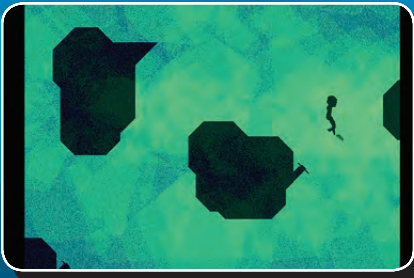
Ya bu ne inattır böyle kardeşim? Worms'ün üç boyutlusu, iki boyutlusunun yanında zerre güzel değil. Kabul edin artık şunu, illa her seri teknolojiyi yakalayacak diye bir kural yok. First-person ateş etmek ya da sniper çekmek haricinde dişe dokunur bir şey yok ya. Halbuki ne güzel yeniden 2B'ye dönmüştü seri, solucan katliamı yapmıştık eski günlerdeki gibi. Sen istediğin kadar Worms 3D ve Worms 4: Mayhem'i kombine et, olmaz bu iş, temelin bozuk çünkü. Neyse efendim, eğer 3B'li solucanları sevebildiyseniz 70'in üzerinde tek kişilik görev, achievement'lar, sayısız edit'leme seçeneği ve yeni seslendirmeler, silahlar sizleri bekliyor ama alacak yeni zevkler de bulabilirseniz tabii. Onun haricinde Worms mantığı aynı, haritanın dört bir yanına dizilmiş solucanlarımızla rakiplerimizin kafasına Süper Kuzu'lar atmaya devam ediyoruz. Şahsen ben klasik tarzı mumla aradım. Siz solucanları kaç boyutlu sevdiğinize karar verin, ona göre biz buradayız.
- Emre Sümer



Platform: Xbox 360
Çıkış Tarihi: 28 Eylül
Fiyat: 1200 MP
Yapımcı: Team17
Oyuncu Sayısı: 1-4

PIXELATION

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



BRAINDEAD

Kafa yapan oyunlar serisi

Braindead müzikleri, görsel üslubu ve oynanış açısından rakiplerinden bir noktada sıyırılıyor. Oynanış olarak yapmanız gereken tek şey Z tuşuna basmak. Evet, sadece bu kadar! Silüet şeklindeki karakterinizi yönetmek yerine çevredeki mekanikleri harekete geçiriyorsunuz. Karakteriniz hep ileri gidiyor, duvara denk gelirse geri dönüyor, rüzgarla savruluyor... Bunu yaparken de ekranda birbirine geçmiş onlarca görsel harika müzikle size eşlik ediyor. Kafanız bulanıyor gibi oluyor bir süre ama platform türüne de değişik bir tat kattığı gerçek Braindead'in.
http://bit.ly/pB7Q0E



A TALE BY ALEX

Bu Alex çok farklı

Piksel grafikleri seviyorsanız, ki bu sayfadaysanız seviyorsunuz demektir, Alex'in bu hikâyesine bayılacağınızı düşünüyorum. Günümüzdeki Alex sıradan bir çocuktur ama hayal gücü oldukça yüksek. Geçmişte yaşayan Alex ise bir şövalye, bir kahramandır. Bizim Alex de özeniyor haliyle! İşte bu noktada biz üç Alex'i de aynı anda kontrol etmeye çalışıyoruz aynı ekranda. Üç farklı zaman çizelgesinde ilerleyen oyun bir hayli zorlaşıyor ilerledikçe. Çünkü bir ekranda tuzak varken bir diğerinde olmayabiliyor, bazen üçünde de aynı anda tuzak olabiliyor, düşmana saldırmanız gerekebiliyor. Beyni üçe bölüp öyle oynamak lazım biraz da. Kesinlikle öneriyoruz.
http://bit.ly/pDbb4Z



ONE AND ONE STORY

Sevgili oyunu...

Daha önce benzerlerini görmüştük ama bu oyun konsept olarak ve platform bulmacalarını iyi planlayarak farkını ortaya koymuş. Kavuşmakta ısrarlı bu sevgililerimizin her biri bölümün ayrı yerlerindeler ve çok narinler. Yüksekten düşemezler mesela. İstediğiniz anda ikisinden birini seçip düzenekleri uygun hale getirip sevgilileri buluşturmanız lazım. Biraz kolay başlıyor ama daha sonra ince ayarlı bir bulmaca oyununa dönüşüyor One and One Story. Zaman öldürmeye bire bir.
http://bit.ly/nifKG5



EJDERİN ÜÇÜNCÜ NEFESİ (HAYIR BRUCE LEE FİLMİ DEĞİL!) -EMRE SÜMER

BREATH OF FIRE 3

HER AY PİKSEL İÇİN yazıların zamanı gelip çattığında illaki konu bir şekilde döner dolaşır ve Volkan'la kendimizi serileri kapıştırırken buluruz. Ben *King of Fighters* dedikçe o *Street Fighter* der, ben *Dragon Quest* diye tuttururum, o kesinlikle *Final Fantasy* der ve bu muhabbet böyle sürer gider (*Benim dediğim dediktir-Volk*). Ama bu ay geçen aylardan farklı olarak oldukça yapıcı bir şekilde Volkan geldi ve "Emreciğim istersen ikimizin de dediği olmasın, ne dersin? Ortak sevdiğimiz bir oyun olan Breath Of Fire 3'ü yazar mısın bu ay Son Jeton için rica etsem?" diye sordu. Aslında tam olarak öyle demedi, "Bu ay Son Jeton'a BoF 3'ü yazsana" dedi ve ben de kibarca "Elbette Volkan, değerli okurlarımız için elimden ne geliyorsa seve seve yaparım" diye yanıtladım. Ama aslına bakarsanız ben de öyle demedim ve "İyi tamam, salı günü teslim ederim yazıları" dedim. Zaten ne dediğimizin de fazla bir önemi yok, çünkü sonuç aynı olacaktı. Nitekim bu ay Son Jeton'ununuzu BoF3'e atmanız için huzurlarınızdayım kıymetli OGZ okurları (PlayStation'a jeton atabilenler bana özelden ulaşsın bir zahmet)!

YAKARIM BİLİRSİN!

Capcom'un ne kadar rekabetçi, ne kadar mücadeleye aç bir firma olduğunu bilirsiniz dostlar. İşte zaten BoF serisi de Capcom'un, *Final Fantasy*, *Fire Emblem*, *Lunar*, *Persona*, *Suikoden* gibi ardı ardına patlattığı oyunlarla paranın dibine vuran türlü türlü J-RYO serilerine kendi cevabı mahiyetinde bir seri. Her ne kadar bu seri şimdiye değin çıkardığı beş oyunuyla zirveye oynamayı başaramamışsa da en azından Capcom'un yüzünü güldürmeyi başardı. Ki zaten adamlar başarısız olan bütün serilerin ve stüdyoların anında ipini çekiyorlar. Oldukça sadık bir takipçi kitlesi edinen BoF serisini de kendi adıma son derece eğlenceli bulduğumu itiraf etmeyelim. Ama gelgelelim "En sevdiğin beş serinin arasına koyar mısın Emre?" diye sorarsanız cevabım hayır olur. Ne var ki serinin GBA'da oynadığım ilk ve PSX'te oynadığım üçüncü oyunlarını da zamanında ziyadesiyle sevmiştim, hakkını yemeyelim şimdi.

BoF'u rekabet ettiği onlarca J-RYO'dan ayıran pek fazla bir şey yok aslında. Serinin zirveye oynamamasın temel sebebi de bu zaten. Ama bu eksiklik sizi yanıltmasın, eğer bu tarza benim gibi düşkünseniz kesinlikle son derece kaliteli ve eğlenceli oyunlar sizi bekliyor, seriye başlamaktan çekinmeyin yani. Capcom'a sürekli laf sallayan bir adam olabilirim ama yaptığı işlerin çoğunda büyük bir kalite ve de emek var doğrusu, bunu ben bile kabul ediyorum artık. Ama gene de SNK zamanında doğru ellere geçseydi… Her gün bu olasılığı düşünmeden edemiyorum işte, elimde değil. Öhöm.

ARKADAŞIM ATEŞİN VAR MI YA SANA ZAHMET?

Oyun donmuş halde bulunan bir ejderha fosili sahnesiyle açılıyor. Patlayıcıların infilak etmesinin ardından derin uykusundan uyanan bu küçük ejderhanın kontrolünü ele alıyor ve

NEREDE NASIL OYNARIM?

Şu an bu oyunu oynamanın en rahat yöntemi PSP gibi gözüküyor arkadaşlar. Capcom oyunu yıllar sonra PSP'ye pek bir değişiklik yapmadan çıkardı. Ama eğer PSP sahibi değilseniz de oyunun PSX versiyonunu bulmanız gerekiyor bir şekilde. Çünkü ne hikmetse adamlar BoF4'ü PSOne Classics'e koymalarına rağmen BoF3'u koymamışlar. Şu Japonlara akıl sır erdirmek zor iş gerçekten.



Siz tek ben hepimiz



Merhaba ben Ryu. Hayır Aduket atmayan. Aşk olsun ya!



En soldaki işini biliyor resmen

karşımıza çıkan zavallı işçileri yağsız kızartarak mağaradan kaçıyoruz. Ama nihayetinde Rei isimli bir hırsızın tuzağına düşüp bayıltılıyoruz. Uyandığımızdaysa kendimizi bir çocuğa dönüşmüş buluyoruz ve konu da böyle açılıyor. Serinin bütün oyunlarında başrolü üstlenen Ryu'nun (hayır, aduket atan değil) en temel özelliği de Blood soyundan geldiği için istediği zaman ejderhaya dönüşebilmesi. Ejderha olsak da nihayetinde yalnız birisi olarak soyumuzun başına neler geldiğini araştırmaya ve hayatta kalan son üyelerini bulmaya çalışıyoruz, hem çocukluk hem de yetişkinlik olmak üzere iki farklı dönemde hem de! Oradan da farkında bile olmadan bir bakıyoruz ki aaa dünya kurtulmuş! Ha bir de kısa sürede yanımıza katılan soylu ve zengin has kız Mina'yı da unutmayalım, o da ekibimizin büyücüsü oluyor zaten. Her ne kadar serinin bütün oyunlarında Ryu&Mina ikilisi ve ejderha soyu teması standart olsa oyunların tamamı öykü açısından birbirinden bağımsız, her seferinde reboot gibi bir şey yani. Zelda serisi de buna güzel bir örnek olabilir mesela.

KUSURA BAKMAYIN AKLIMA BAŞKA ALEVLİ, YANMALI ESPRİ GELMEDİ

Bunun haricinde oyun çoğu J-RYO'dan çok da farklı değil aslında yapı olarak. Zindanlar, NPC'ler, savaşlar, canavarların neden üzerinde taşıdığını bilmediği paralarla yaptığımız alışverişler gibi standart öğelerle çevrelenmiş durumdayız. Ama elbette karakterlerimizin bizim seçtiğimiz belirli üstatlardan eğitim alarak yeni yetenekler kazandığı "Masters" ve adım adım kendi ellerimizle kurduğumuz, bize bonus eşyalar ve mini oyunlar kazandıran "Fairy Village" gibi zamanı için oldukça yaratıcı fikirlere de rastlıyoruz. Ayrıca istediğiniz zaman Ryu'yla oturup balık da tutabilirsiniz bir mini oyun olarak.

Seri ilk kez bu oyunla 3B'ye geçti. Gerçi karakterler gene 2B sprite'lar ama çevre tamamen 3B. İzometrik açılı kameramızı çevreyi daha iyi görebilmek için dilediğimiz gibi çevirebiliyoruz. Seri için bir diğer yenilik de seslendirmeler. Ama adamlara helal olsun, bu iki yeni özelliği de oldukça iyi kotarmışlar. Bence zaten her RYO'da mutlaka seslendirme olmalı, çok ruh katıyor oyuna çünkü. Ayrıca ben *Street Fighter 2*'de şov yapan Alph Lyla'nın müziklerinden çok memnundum ama bu sefer görevi daha caz ağırlıklı müzikler yapan Yoshino Aoki ve Akari Kaida'ya teslim etmişler. Onlar da mahcup etmemiş kimseyi doğrusu, müzikler gayet akılda kalıcı. Oyunda sıra tabanlı savaşlar haricinde kafa patlatmak zorunda kaldığımız bulmacalar da oluyor elbet. Gerçi bazen bulmacayı çözmek için etrafta dolanırken rastgele savaşların patlak vermesi biraz can sıkabiliyor ama olur o kadar.

Özel bir konuda daha tebrik etmeliyim BoF3'ü ki o da zorluk ayarı. Oyun ne çok zor ne basit, tam tadını tutturmuş adamlar, zekice hamleler ve stratejik kararlar verdiğiniz sürece sizi çileden çıkartacak pek savaş olduğunu da sanmıyorum. Üstelik karakterlerinizi dizdiğiniz formasyonlar ve Ryu'nun ejderha özellikleri gibi ince taktikleri doğru kullanmanız gerekiyor. Tabii bazen şans tanrısının da yanağınızdan öpmesi gerekebiliyor hehe, azıcık şansın kimseye bir zararı olmaz ne de olsa.

Daha önce de dediğim gibi, öyle olağanüstü sıradışı özellikleri olmasa da inanın kesinlikle kendini oynattıran bir oyun BoF3. Zaten benim gibi bir J-RYO hastasıysanız türün çoğu oyununun birbirinin karbon kopyası olduğunu biliyorsunuzdur. Ama gelgelelim çok azı da işte böyle kendini saatlerce oynattırmayı başarıyor. O yüzden ne istediğinizi iyi biliyorsanız BoF3 emin olun ki size fazlasını verecek. *(Emre daha önce hiç Vagrant Story oynamamış bir J-RYO'cu. En azından iddiası o yönde. 70 milyon önünde ispiyonlayayım! – Volk*)

"DOYMADIM, DOYAMADIM, OYNAMALARA SENİ BEN!"

Hadi diyelim benim vasıtamla BoF 3'ü oynadınız ve acayip sardı. Sonra da öyle bir gaza geldiniz ki beş oyunu kısa sürede kuruttunuz. Ardında da aklınıza bu şarkı sözleri geldi (yok artık). Altıncı bir ejder nefesi de bekliyorsanız fazla ümitlenmeyin derim ben. Çünkü seri şimdiye kadar üç milyonun üzerinde bir satış yakalamış olsa da bu Capcom'un hevesi kaçmış görünüyor, zira BoF ekibini şimdilik dağıttılar. Eski başkan Keiji Inafune de "Piyasada başarılı olan RYO'lar da hep aynı seriler. O yüzden yeni bir BoF yapmaya şu an gerek olduğunu hiç sanmıyorum" demişti 2008'de. Keiji sen haksızsın ve sana laflar hazırladım... Ama yerim yok.

NE İYİ NE KÖTÜ

- ✓ Kendini oynattırıyor
- ✓ Akıllı savaş sistemi
- ✓ Müzikler
- ✗ Bazen çok fazla rastgele savaş oluyor
- ✗ Tür adına fazla yenilik yok



İnsan ıskalar da bu kadar ıskalamaz ki



Ryu sanki birazdan tekme tokat Mina'ya dalacak gibi bakıyor

> **Tür:** RYO > **Yapım:** Capcom > **Sistem:** Ekonomik > **Kutulu Fiyatı:** Yok > **Dahası için:** http://bit.ly/roFnpF

SON KARAR

GRAFİK	3/10
SES VE MÜZİK	8/10
HİKAYE / ATMOSFER	7/10
EĞLENCE	8/10

Her rol yaptığınızda dünyayı kurtarmaktan sıkılmayanlardansanız Breath Of Fire 3 tam size göre

7.8

Ne Kadar Oynanır?
Turfanda mevsimindeyiz, 20 saatten çok oynanmaz.



PIXEL

10 YIL ÖNCE SEN...



Sevgili Oyungezer okuyucuları! Bu ay sizden pek talep gelmedi bu köşemize! Eminiz ki 10 yıl önce aranızda çok sağlam oyuncular vardı ve yine eminiz ki herkesle paylaşmak istediğiniz bir hikayeniz vardır. Önümüzdeki ay daha çok talep bekliyoruz pek sevgili Oyungezerler! Şimdi mikrofon Oğuzhan'da…

Aaaaa 10 yıl önce SEN bölümü!

Derginin son sayısını okurken tam herşey bitti hadi yat Oğuz derken bu bölümü gördüm ve duygularım depreşti birden. Bende sizlere 10 yıl öncemi yollayayım dedim. Sanırım bir E-Spor emektarı biri olarak bugün hala oynadığım oyunu anlatmak için bundan daha güzel bir bölüm bulamazdım kendime. Tamı tamına 10 yıl oldu sanırım hatta 11 yıl... Ortaokul çağlarında spordan kalan vakitlerimde kendini tamamen 2 oyuna adamış biriydim o zamanlar. Zamanın pixel pixel oyunlarınıda oynuyordum ama 2 oyun vardı ve o 2 oyun benim o günlerimi değil geleceğimi etkiledi desem yeridir. Aynı yaştaki kuzenimle birlikte tanıştığım oyunun adı Counter-Strke. Hilf-Life oynarken oyun modlarının içinde buldum onu. Şans eseri buldum bile diyebilirim. Ve o kadar etkilenmiştim ki o zaman Counter'dan, NFS'in ilk çıkan oyununu deli gibi oynarken birden bütün ilgim bu oyuna kayıvermişti. Klavyenin tab tuşuna bastığınınızda kendinizi diğer cafe'de ki akranlarınızından üst sıralarda gördüğünüz anda oluşan hazzı anlatamam :) Belki de bu oyunu bana o zamanlar sevdiren bu olmuştu. 7-8 arkadaş bulur hemen takımlara geçer haritada birbirimizi arardık. Hatta bazen rakibin ekranına gözümü kaydırır nerde olduğuna bakar oraya giderdim :) O kadar oynamaya başlamıştım ki okulumun öğle yemeği aralarında, okul çıkışında hatta canımın sıkıldığı herhangi bir an param olmasa bile gitmeye başlamıştım oyunu oynamaya. Evet param olmasa bile derken 12 yaşında cafe'ye borç yapar olmuştum Counter için :)
Şimdi ise aradan 11 sene geçti ve hala aynı oyunu oynuyor turnuvalarını yapıyor bunu meslek olarak Avrupa standartlarına taşımaya çalışırken buluyorum kendimi. O günlerden bugünlere oyun adına o kadar gelişim oldu ki hayallerini bile kurmazdım sanırım. Oyunu ilk oynayan nesillerden biri olduğum için kendimi şanslı bile hissediyorum. Çünkü onca zaman sonra hala aynı oyunu milyonlarca kişinin oynadığını görmek bunun birçok ülkede bir sektör haline gelip büyük finansal bir pazara dönüştüğünü görmek büyük mutluluk veriyor bana. İlk bilgisayarımı 8 sene önce aldım ve sayamayacağım kadar oyun oynadım fakat Counter'ın yeri benim için hiç değişmedi... **Oğuzhan Kılıçarslan**

PIXEL YAZITLARI



MICROSOFT & NINTENDO KADER ORTAKLIĞI

Başlığı görünce "Ne alaka?" dediğinizi tahmin edebiliyorum. Şu an amansız bir rekabette olsalar da bu iki dev bir zamanlar "Düşmanımın düşmanı benim dostumdur" mantığıyla bir araya gelmişti. E dünyadaki teknolojiyi ilerleten en büyük sebep de ne yazık ki savaşlar değil midir zaten?

Hâlâ oyun tarihinin en çok satan konsolu konumunda olan PS2, uzun yıllar rakiplerine kan kusturdu arkadaşlar. İşte piyasanın Sony'nin ellerinde kısmi bir tekele dönüşmeye başladığı bu yıllarda Nintendo ve Microsoft gibi devler de eski günlerini mumla arıyordu. Nintendo, SNES'ten bu yana dikiş tutturamamış, konsol piyasasında dönen milyar dolarlardan pay isteyen Microsoft da ilk girişimi olan Xbox'la umduğunu bulamamıştı. Ve bu ortak kader, milenyuma bir kala bu iki devi aynı masaya oturtacaktı.

Bill Gates'in önderliğinde ilk teklifi yollayan Microsoft'un basit ama etkili bir planı vardı: Nintendo onların himayesine girip zaten nal toplayan Gamecube'la uğraşmayı bırakacak, hep beraber varlarını yoklarını Xbox'a koyarak Sony'yi ısıttığı tahttan indireceklerdi. Çekik gözlerin diyarında yüzüne bile bakılmayan Xbox'ın bu eksikliği de Nintendo'nun tecrübesi ve serileriyle kolayca giderilecekti. Kulağa oldukça mantıklı geliyor değil mi?

Ama bu teklif Japon dostlarımızda şok etkisi yarattı. Başkan Minoru Arakawa bunun bir şaka olduğunu düşündü hatta. Nihayetinde eski formunda olmasa da Nintendo hâlâ bir Japon deviydi ve satın alınmayı yediremeyecek kadar da köklü bir firmaydı. Ayrıca el konsolları piyasanın açık ara lideriydi. Üzerine bir de teklif yeterli bulunmayınca taraflar kısa sürede masadan kalkarak kendi yollarına devam etti.

İnanın ben de acaba bu ortaklık gerçekleşse şu an neler değişirdi diye çok fantezi kurdum ama tarih "Her işte bir hayır vardır" sözünü bir kez daha haklı çıkardı değerli okurlar. Bu olaydan sonra Nintendo, Wii ve DS'le hayallerinin ötesinde bir başarı elde ederken kendi alanında ilerlemeye devam eden Microsoft da Xbox 360'la piyasanın ikinciliğine yükseldi. Zamanında rakiplerini ortaklığa bile zorlayan Sony ise şu an yedinci nesil konsol savaşının sonuncusu durumunda.

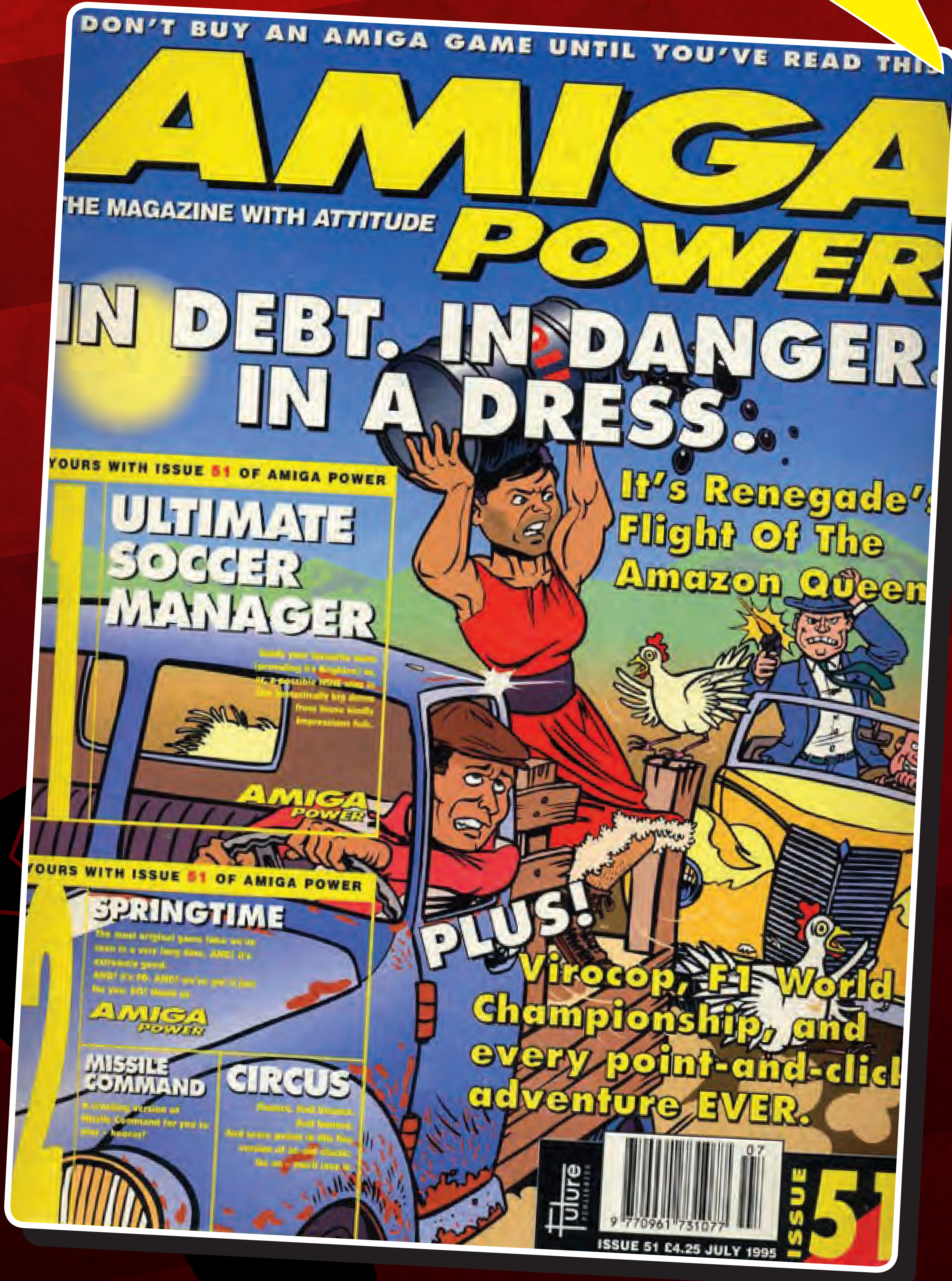
Ben zaten Microsoft Wii 360 Dual Screen(?!) konsolunu hiç sevememiştim. Ya siz?
- Emre Sümer





Eski Dergilerim

Şimdi gibi eskiden de oyunlar oyun dergilerine önceden yollanırdı. Flight of the Amazon Queen de bunlardan biriydi. 1995'de Amiga ve DOS için yapılan oyun çıkmadan ilk önce Amiga Power dergisine yollanmıştı. Oyunu inceleyen editör oyunda çok büyük bir hata buldu. O kadar ki oyunun çıkışı aylarca geciktirti bu hata. Ama dergi çoktan tasarlanmış basılmıştı. Amiga Power bitmemiş bir oyunu böylece incelemiş sayıldı. Sonra özür diledi neyse ki.



Oyungezer

SAYI: 49 - 2011/11

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 3 Kasım 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

ZAMAN NASIL DA AKIP GİTMİŞ



ÖZEL SAYI

Geçen ayın ayıpları!

1. Beklediğimiz bir oyun günlerce beklememize rağmen gelmeyince, onun için ayırdığımız sayfalar yüzünden sayfa numaralarımız fena kaymış. İçindekiler sayfasına bakan dikkatli gözler, bu hatayı rahatça görebilirmiş.

2. Geçen ay, geçen ayın ayıplarını yazmamışız, "Ayıpsız sayı istemiyoruz" diyen okurlar, haklı olarak kazan kaldırmış!

3. Bu sayıya Assassin's Creed Revelations'ı yetiştirmek gibi hayallerimiz varmış. Olmamış. Ama belki gelecek aya GTA V inceleriz? Hmm, güzel olmaz mıydı...